Pubblicazione mensile - Anno V
NUMERO 55 - GENNAIO 1997

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Milliario 32, 40133 Bologna
Direttore Responsabile ed Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering, Adattamenti ed Esecuzioni Grafiche:
Sabrina Daviddi
Proof reading:
Monica Carpino
Hanno collaborato a questo numero:
Filippo Sandri, Simona Stanzani, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

E chi non kappa con me, péste lo cuolga!
Il Kappa

APPUNTI & RIASSUNTI

ASSEMBLER OX

Nel 1997 Compiler e Assembler tentano di invadere il mondo per conto della Dimensione Elettronica, fallendo miseramente: radiate dall'Albo delle Routine, le aliene prendono domicilio a casa dei fratelli Igarashi, creando scompiglio nella città di Nerima. Assembler si innamora così di Toshi Igarashi e decide di trasformarsi in essere umano per restargli più vicino. Ma i sogni romantici della ragazza si infrangono all'arrivo della Principessa delle Routine, Plasma, giunta sulla Terra per eliminare Assembler e Compiler. Per sfortuna sua si innamora però di Toshi e decide di restare al suo fianco a dispetto dei sentimenti di Assembler e di Megumi Tendoji, gelosissima ex-fidanzata del ragazzo. E' così che Plasma ordisce un piano: far diventare Assembler e Megumi due cantanti famose, in modo da allontanarle il più possibile da Toshi!

Note - No, non siamo impazziti: l'episodio di **Assembler 0X** di questo mese è numerato "4" nonostante venga dopo il quindicesimo. Si tratta del famoso episodio 'bizzarro' che quel matto di Kia Asamiya ha deciso di pubblicare solo molto tempo dopo. Se siete invece perplessi per i personaggi che appaiono in questo episodio, sappiate che le loro fattezze sono così strambe perché sono i 'ritratti' dei personaggi di **Thunderbirds**, una serie a pupazzi animati degli inglesi Gerry e Sylvia Anderson, di cui Kia Asamiya e migliaia di altri giapponesi sono fan sfegatati. La serie è apparsa brevemente anche in Italia, e i suoi creatori sono gli stessi del mitico **Spazio 1999**; in Giappone, invece, l'affetto per questa serie fu tanto che la casa di produzione Jin decise di realizzarne un seguito a cartoni animati intitolato *Kagaku Kyujotai Technoboyjer* e apparso sui nostri teleschermi come **Thunderbird 2086**.

CHANGING FO

Aoi e Chihaya sono due studentesse fondatrici del Circolo Amici del Catch, di cui è presidente il piccolo Fo Hinata. La dispotica Takami Takachiho, presidentessa dell'associazione studentesca grazie alle pressioni del padre (ministro della pubblica istruzione) prende di mira il loro circolo, e scopre così di avere un debole per Fo. Ma catturarlo è un'impresa titanica: inghiottendo alcune gocce del sangue di Aoi e Chihaya il piccoletto può trasformarsi in una belva... o in un genio!

Note - Che i ninja potessero far apparire ai loro piedi lo spirito di una grande rana ci era già noto (lo era, vero?), ma perché la rana di Rin possiede una foggia così bizzarra? Per il semplice motivo che si tratta di una citazione fumettistica, solo che è scarsamente comprensibile in Italia: il pupazzone ranocchioso è infatti a forma di KeroKero Keroppi, un personaggino molto celebre nel campo del merchandising, e che quindi si trova spesso su astucci, penne, fazzolettini, block notes e così via. Proprio come Hello Kitty, insomma (infatti sono stati creati dalla stessa ditta). La censura sugli occhi è una protezione umoristica anti-copyright.

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica. Ma il vero pericolo è costituito dalla demoniaca Marller, la cui missione è portare il caos sulla Terra!

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è però controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime, e che inconsciamente il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrenti diretti delle Industrie Kamata, specializzate nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, impiegando i loro automi giganti più potenti!

INTERVISTA A TETSUO HARA

KEN IL GUERRIERO & altri eroi

a cura dei KAPPA BOYS

Il suo nome è ormai noto in tutto il mondo, ma i suoi fan italiani non conoscono molto di lei. Quando è nato, per esempio?

Sono nato a Tokyo, nel 1961.

Come è nata in lei la voglia di lavorare nel fumetto?

Ho deciso di diventare un mangaka dopo aver letto **Sonota Kun** di Jiro Tsunoda. Durante l'estate della terza liceo mi sono così proposto come assistente a Takao Yaguchi, ma la mia domanda non è stata accettata perché non ero ancora all'altezza per quel ruolo. Mi ero ripromesso di ritentare l'inverno successivo, ma non sono riuscito a concludere nuovi lavori in tempo e ho dovuto rinunciare.

A quando risale il suo debutto?

Sempre agli anni del liceo, quando ho lavorato assieme ad alcuni compagni di scuola alla fanzine "Tenshinranman". Avevamo costituito il club dei fumetti e il nostro primo obiettivo è stato la progettazione di una rivista di grande qualità, che non ha avuto purtroppo larga diffusione (trenta

Ken il guerriero

copie a numero), né lunga vita (appena due numeri). Sul primo numero di "Tenshinranman" c'era un mio fumetto intitolato **Gendai no Jinsei** (La vita moderna), il cui stile di disegno era decisamente influenzato da Katsuhiro Otomo. Una storia incentrata su un ladro e un adolescente di cui nutro ancora un bel ricordo.

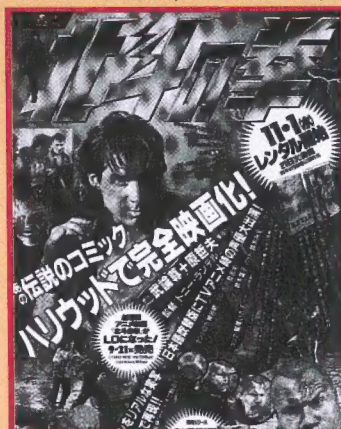
Imporsi nel mercato dei manga è stato facile?

No, almeno inizialmente. Volevo a tutti i costi pubblicare un fumetto per una grande casa editrice, così decisi di presentare ai responsabili della Shueisha la storia che avevo realizzato per il secondo numero della fanzine. Il risultato non fu dei migliori: le tavole non mi sono più state restituite e non ho potuto pubblicare il manga sulla fanzine!

Di cosa parlava questa seconda storia?

L'avventura ruotava attorno a un poliziotto molto timido che cercava il metodo per catturare i

Ken il guerriero, l'uomo dalle sette stelle

Per Tetsuo Hara il grande successo di pubblico è sicuramente arrivato alla fine degli anni Ottanta quando ha stretto una proficua collaborazione con il collega sceneggiatore Buronson. I due, uniti da un fine comune, realizzano quella che può essere oggettivamente considerata, almeno per ora, una delle opere più importanti del panorama fumettistico giapponese. Il titolo **Hokuto no Ken** si presta a svariate interpretazioni: Hokuto significa Stella del Nord - quindi Orsa Maggiore -, mentre la parola Ken ha una valenza certamente più ambigua, visto che potrebbe essere sia la contrazione di Kenshiro (il nome del protagonista), sia la traduzione di 'pugno' o 'colpo'. E' importante analizzare quest'opera soprattutto per la grande innovazione che ha saputo portare non solo in patria, ma anche in Italia, paese ancora restio ad accettare il manga come genere narrativo. La principale componente stilistica, quella che salta subito all'occhio, è la crudezza delle immagini e delle situazioni, tanto che - quando venne trasmessa in Italia - suscitò le solite proteste dei benpensanti, che comunque superò brillantemente. In **Ken il guerriero** (questo l'adattamento italiano) il minuzioso e iperdescrittivo tratto di Hara raggiunge la sua piena maturità e completezza: le tavole sono ricche e ben strutturate, ma soprattutto funzionali per una storia dalle tinte così forti. La minuziosità con cui Hara ama descrivere i personaggi (anche dal punto di vista caratteriale) è talmente maniacale da trascinare spesso l'autore in un un frenetico gioco delle citazioni: nei suoi fumetti si trovano così a 'recitare' attori in carne e ossa, che si prestano a un ignaro cameo. Alzi la mano chi non ha mai incontrato fra pagine di **Ken il guerriero** il mitico Boy George, il possente Van Damme o Sylvester Stallone, che tanto ha in comune con il protagonista Kenshiro. Se in Italia conosciamo ormai tutti le avventure di Ken da adulto, grazie soprattutto alle due serie animate e all'omonimo film per il grande schermo, praticamente nessuno sa che il guerriero dalle Sette Stelle è stato anche adolescente. Esistono infatti ben due episodi (di cui uno ancora inedito in Italia) realizzati prima della serie regolare, in cui vengono gettate le basi per la sua realizzazione. Lo scenario in cui si muove il giovane Kenshiro è assai diverso da quello post-olocausto in cui si troverà da adulto. Il mondo è ancora quello che noi conosciamo, e Ken è un semplice studente di arti marziali (anche se dai poteri fuori dal comune) appassionato di motocross (sport ricorrente nelle opere di Hara) e fidanzato con Yuki, una ragazza come tante altre. Nella prima storia dell'adolescenza, Yuki assiste involontariamente a un omicido, e rappresenta per questo uno scomodo testimone da eliminare. Ken riesce a correre in suo aiuto quando ormai è troppo tardi: la ragazza è stata infatti uccisa e tocca a lui vendicarla. Nel secondo episodio, Ken appare più sicuro di sé e delle sue capacità, quindi caratterialmente molto più simile alla sua personalità adulta. Scopriamo inoltre per la prima volta che Kenshiro ha anche un cognome: Kasumi. Ora Ken si dedica all'aiuto dei più deboli, e nel suo girovagare fa la conoscenza dei fuggiaschi Ryu e Yoko. Nella vita del nostro eroe le donne sono destinate tutte a una brutta fine: anche Yoko, che a Ken ricorda così tanto Yuki, morirà infatti sotto i colpi del malvagio di turno assieme all'amato Ryo. La furia di Ken si fa così inarrestabile.

Cronaca di un insuccesso: il film dal vero di Ken non è piaciuto proprio a nessuno (per saperne di più sul film, vi rimandiamo a Kappa nr. 28)

criminali. Questa era la storia che dovevo mostrare a Takao Yaguchi, ma che non ero riuscito a completare in tempo. Ho avuto però modo di mostrarla a Buichi Terasawa...

E qual è stato il suo giudizio?

Il suo giudizio è stato molto favorevole, ma all'epoca Terasawa aveva già abbastanza assistenti. Mi ha comunque presentato a Yoshihiro Takahashi, dal quale ho studiato per un anno e mezzo. Durante l'apprendistato ho lavorato allo storyboard di un fumetto intitolato **Super Challenger**, terminato una volta conclusa la mia esperienza con Takahashi, con cui ho vinto il trentatreesimo premio Flash Jump nel 1982.

Ricorda qualche aneddoto legato a questa sua prima prova da professionista?

Dovevo consegnare il lavoro con urgenza, e nel frattempo studiare per l'esame di guida. Uno stress enorme, ma alla fine tutto è andato per il meglio. Non considero comunque questa la mia prima esperienza da professionista...

E quale, allora?

Il vero debutto è stato con **Mad Fighter**, pubblicato nell'agosto del 1982 sullo speciale di

Tetsu no Don Quixote

Ken il guerriero

Cyber Blue

"Shonen Jump". La storia si ispira nel titolo a **Mad Max**, il mio film preferito, ma è incentrata sullo scontro di due bande di motociclisti.

E' un appassionato di cinema?

Vado spesso al cinema e adoro i lavori di George Lucas e Stephen Spielberg, anche se ultimamente seguo soprattutto i film si Stallone e Shwarzenegger. Ho sempre desiderato disegnare a colori per calarmi in un fumetto come in un film, senza avere però i problemi tecnici di un regista. Sono affascinato dalle immagini in movimento e i miei fumetti sono per questo molto 'cinematografici'.

Continuiamo a ricordare le tappe fondamentali della sua carriera?

Dopo **Mad Fighter** è stata la volta di **Crash Hero**: di questo manga non ho firmato il soggetto, anche se ho contribuito alla stesura della sceneggiatura. Ho voluto infatti inserire la lotta in uno sport come il motocross, a cui sono molto legato.

Anche Tetsu no Don Quixote prende in esame il mondo del motocross...

Questo fumetto, pubblicato su "Shonen Jump", è composto da appena dieci episodi: all'epoca era assolutamente prematuro incentrare una serie sul motocross! Prima di pubblicare il fumetto, il mio redattore mi ha fatto rifare lo storyboard diverse volte, ed ero stressatissimo. Per concludere il lavoro di una settimana ci mettevo in media dieci giorni...

Il grande successo è arrivato con Ken il guerriero: cosa ricorda del periodo di lavoro con Buronson?

Lavorare insieme è servito a

Hana no Keiji

Hana no Keiji

In questa recente saga a fumetti, Tetsuo Hara ci proietta magicamente nel Giappone feudale del sedicesimo secolo, periodo denominato 'Sengoku Gidai' (epoca campo di battaglia) a causa delle continue lotte fra gli eserciti dei daimyo locali, signorotti intenzionati a ottenere il controllo del paese e il titolo di imperatore. In questo scenario da incubo la popolazione civile è quella che ne risente maggiormente, ma fortunatamente non tutto è perduto: a dispetto dei signori locali c'è infatti qualcuno che si batte con tutte le proprie forze per la libertà. Keiji Maeda impersonifica il 'kabukimono', ossia l'eroe dagli elevati principi morali che si scontra con l'autorità assoluta; una figura scomoda per l'epoca, il cui destino è sempre minato dallo spettro della morte. Keiji è un uomo saggio e paziente che affronta ogni cosa con la calma

entrambi, poiché abbiamo avuto modo di crescere professionalmente. Da quanto ricordo non mi ha mai chiesto cose particolari per quanto riguarda il disegno.

Ci può parlare di questa serie entrata ormai nella leggenda?

In **Ken il guerriero** ho voluto rappresentare la virilità dei combattimenti. Tra i personaggi prediligo Shu perché non è bello come tutti gli altri eroi della storia, mentre la tecnica di combattimento che più mi ha affascinato è quella di Rei, ossia il colpo dell'Uccello d'Acqua di Nanto. La scena che mi è rimasta più impressa nella mente è senza dubbio quella con Shin, al termine del decimo episodio: forse perché chiude il primo capitolo delle avventure del maestro di Hokuto.

Qual è il lato meno gratificante del suo lavoro?

Amo disegnare e non ho mai incontrato particolari difficoltà nel lavoro. Prima di lavorare a **Ken**, però, non avevo assistenti ed ero arrivato sull'orlo di una crisi di nervi per il troppo lavoro. Fortunatamente qualche anima buona ogni tanto mi dava una mano. Se guardo i miei vecchi fumetti, riesco a capire in che stato d'animo mi trovavo quando li ho disegnati.

Takeki Ryuusei

Non ha mai pensato di sperimentare nuovi generi?

I miei fumetti saranno sempre pieni di combattimenti. Nonostante le apparenze, non amo le crudeltà e cerco sempre di limitare la violenza gratuita per non ferire il lettore. Mi piace disegnare sia i buoni, sia i cattivi per non stancarmi con un solo tipo di personaggio, ma quando sono stanco non riesco a disegnare a lungo: i disegni ne risentirebbero!

Quali sono i suoi autori preferiti?

Seguo soprattutto gli autori dal segno realistico, soprattutto Jiro Taniguchi e Ryoichi Ikegami.

Programmi per il futuro?

Il mio obiettivo per il futuro è di concentrarmi sui panorami e gli sfondi, ingrandire le vignette e disegnare i personaggi più in grande. Inoltre, voglio limitare l'uso delle vignette giocate su due pagine, perché nella stampa in volumetto il disegno ne risente sempre nella parte centrale. I miei sogni nel cassetto erano di disegnare una storia ambientata nel Giappone feudale e una di guerra, magari incentrata sul Vietnam. Ho soddisfatto il primo desiderio grazie a **Hana no Keiji**, ora aspetto di realizzare il secondo...

Kumo no Kanata ni (Oltre le nuvole)

necessaria, ma al momento di menare le mani libera tutta la forza che normalmente reprime e si trasforma in un invincibile guerriero. Keiji è anche un libertino, sempre attratto dalle belle donne: non manca quindi una figura femminile di rilievo, rappresentata in questo caso dalla bionda Risa, nata dall'unione di un portoghese (i portoghesi sono stati i primi europei ad avviare un'attività commerciale con il Giappone) con una giapponese. Il migliore amico di Keiji è però il suo enorme cavallo, nero come la pece (ricorda il maestoso puledro di Roul in **Ken il guerriero**) e un tempo selvaggio. Da quando è stata domata da Keiji, la bestia aiuta in ogni modo il padrone gettandosi nella mischia, scalciando a destra e a manca, e comportandosi da vero guerriero.
L'ambientazione è davvero impeccabile, e i tanti personaggi realmente esistiti che ritroviamo nel manga ci fanno riflettere sulla documentazione storica recuperata dall'autore. La figura di Keiji è forse la sola a staccarsi platealmente da tutto il resto, per via di quell'invincibilità che risulta poco credibile in uno scenario storico così preciso. Anche in **Hana no Keiji Kumo no Kanata Ni** (Keiji dei fiori, oltre le nuvole), Tetsuo Hara si limita al ruolo di disegnatore: la storia originale è infatti di Keichiro Ryu, abile scrittore di drammi televisivi e romanzi a sfondo storico, che si è trovato piacevolmente a suo agio nel creaere lo scenario delle avventure di Keiji. Qualche mese prima della stesura definitiva del manga Ryu è però mancato, e la sceneggiatura è passata nelle mani di Mio Asoo, che è riuscito comunque a calarsi nello spirito dell'opera fornendo un ottimo lavoro.

STOP MOTION

LAMU' REMEMBER MY LOVE

(id.), commedia, Giappone, 1985
© Takahashi/Shogakukan/Kitty/Fuji
Yamato, 90 min., lire 39.900

Ancora panico nel distretto di Nerima: un bizzarro parco divertimenti interdimensionale sconvolge la cittadina con le sue stranezze, e il solito Ataru Moroboshi resta coinvolto in una situazione al di là della sua comprensione. Per farsi notare agli occhi dell'avvenente assistente del mago Lu, viene trasformato in un ippopotamo rosa. In realtà, Lu è un bambino del futuro, sempre solo perché figlio di 'concorrenti professionisti di quiz televisivi' costantemente lontani da casa, ed è interessato a ostacolare la relazione fra Ataru e Lamù... Ma cosa c'è in realtà dietro tutto questo? Che fine ha fatto la maledizione scagliata dalla strega nel prologo del film? Ecco il terzo film della osannata Lamù di Rumiko Takahashi, che va finalmente a ricomporre la prima trilogia edita dalla Yamato, e che comprende anche ***Beautiful Dreamer*** e ***Only You***. Le storie di Lamù, in genere, si basano su tre generi narrativi che si avvicendano continuamente: quello demenziale, quello romantico e quello onirico. Nel caso di **Remember my love** ci troviamo di fronte a quest'ultimo, e perciò gli eventi si dipanano con un ritmo pacato, ricco di pause e silenzi, di frasi non dette e di meditazione. L'umorismo è lasciato un po' in secondo piano, come già era accaduto in ***Beautiful Dreamer***, ma per avere il privilegio di gustare un film un po' diverso dal solito, vale la pena di affrontare con determinazione alcuni passaggi indiscutibilmente noiosetti. D'altra parte, Lamù è sempre Lamù... **AB**

LET'S KICK!

Umoristico, Giappone, 1994
© Nakazuki To
Kodansha, 192 pgs, ¥ 400

To Nakazuki sembra condividere appieno lo spirito di Noboru "Gigi la trottola" Rokuda: un fumetto deve regalare avventura facendo però sorridere (o addirittura ridere) il lettore. La prima opera importante di Nakazuki è ***Who is Fo***, attualmente in corso di pubblicazione per l'editrice Kodansha e sulle pagine di **Kappa Magazine** con il titolo ***Changing Fo***, ma in molti non sanno che questo giovane autore (tanto bravo quanto lento nel disegnare) ha debuttato nel mondo dei manga nel 1993 con una storiellina intitolata **Donaru Kotoyara**. In appena otto pagine, Nakazuki raccontava l'avventura di un liceale che si travestiva per fingersi la ragazza di se stesso (attirando però l'attenzione di un nerboruto amico), e mai si sarebbe aspettato un così grande interesse da parte del pubblico. Nel 1994, invece, i bagliori di un ormai prossimo successo lo spingono a realizzare tre nuove storie di più ampio respiro: **Let's Kick!**, **Face Off** e **Double Fault** sono tutte commedie scolastiche legate al mondo dello sport (sia esso calcio, hokey su ghiaccio o tennis) e sono tutte accumunate dal loro essere sempre billanti e imprevedibili. Per chi ama il sumo e segue assiduamente le peripezie del piccolo Fo (protagonista di quello che possiamo tranquillamente considerare il quarto capitolo di queste commedie sportive) ricordiamo l'uscita della raccolta intitolata **Let's Kick**: un volume che ci mostra le recenti origini artistiche dell'autore, e che ci sorprende con espedienti grafici e narrativi degni di un grande professionista. To Nakazuki è pronto a sfondare anche in Italia, e questo volume ne è un'ulteriore prova. **MDG**

STOP MOTION

RANMA 1/2 LE SETTE DIVINITA' DELLA FORTUNA

Avventura, Giappone, 1991
© 1991 Takahashi/Shogakukan/Kitty Film
Dynamic, 80 min, lire 39.900

Mentre continuiamo a seguire il divertente manga (pubblicato ogni quindici giorni sulle pagine di **Neverland**) e a goderci la serie televisiva, possiamo ora gustarci anche questo simpatico film che vede come protagonisti il nostro Ranma Saotome e tutta la banda di amici e nemici. Una strano 'rotolo della fortuna' è stato diviso in due parti: una di esse è in posesso della graziosa cinesina Laichi, mentre l'altra è nelle mani di Kirin, il capo delle sette divinità della fortuna. L'uomo cerca l'altra metà del rotolo che gli consentirà di scoprire il segreto di una leggendaria tecnica segreta e una moglie, ma la metà di Laichi finisce per essere raccolta da Akane nell'istante in cui fa la sua comparsa Kirin a bordo di una nave volante. Kirin crede così di avere trovato la sua futura sposa e la rapisce, ma Ranma e gli altri eroi della serie non intendono lasciare la ragazza nelle mani di uno sconosciuto e partono subito per la Cina accompagnati da Laichi (innamorata, neanche a dirlo, di Kirin). I nostri amici dovranno quindi superare abili guerrieri per impedire che Akane si sposi. Il film è grazioso e ci accoglie con un turbine di comicità e combattimenti assurdi. Nell'ultima parte sembra addirittura fare il verso a ***Saint Seiya*** (*I cavalieri dello zodiaco*): Ranma e gli altri affrontano uno a uno i guerrieri che custodiscono le porte del palazzo di Kirin, mentre Akane impersonifica la 'Atena rapita' di turno. Un titolo ben animato, dove anche i personaggi sono graficamente ben caratterizzati. Purtroppo la storia è talmente banale e scontata da risultare nettamente inferiore alla serie a fumetti e a quella animata. **AP**

GALAXY EXPRESS 999 THE MOVIE
Fantascienza, Giappone, 1979
© Toei Animation CO. Ltd
Yamato, 129 min, lire 39.900

Il grande Leiji Matsumoto ci regala con questa vecchia (ma piacevolmente attuale) avventura del **Galaxy Express 999** emozioni dimenticate di un passato in cui le nostre televisioni, assai più prodighe di novità dal Sol Levante, ci proponevano storie e non solo bei disegni. In questo film per il grande schermo ci sono tutti, ma proprio tutti i personaggi più noti creati dalla fervida fantasia dell'autore, primo fra tutti Harlock, seguito dai suoi iseparabili amici Esmeralda e Tochiro. Come se non bastasse, i retroscena di alcune vicende che hanno segnato profondamente le vite di questi personaggi sono tutti svelati in questo appassionante capitolo. La prima cosa che salta agli occhi - sin dai primi minuti di animazione - è la differente caratterizzazione di Tetsuro, il giovane viaggiatore protagonista delle vicende, rispetto alla sua controparte televisiva. Un caso raro dato che i personaggi che lo circondano, compresi i più famosi, ricalcano perfettamente lo stile di sempre. Due parole vanno inoltre spese sulla collocazione temporale della vicenda visto che Matsumoto adora unire tra loro le storie che racconta, creando un vero e proprio universo comune. Nel film, Tochiro - separatosi dai due amici - è in fin di vita e sta cercando qualcuno che lo aiuti a trasferire la sua essenza vitale in un gigantesco computer che sarà il cuore dell'Arcadia, futura astronave di Harlock. Prima di questo tragico evento, Tochiro ed Esmeralda avevano evidentemente già concepito la piccola Mayu, che negli anni a venire godrà della protezione del pirata spaziale. La storia narrata in questo film risulta più matura rispetto a quella televisiva, e il finale è di sicuro effetto. L'animazione, infine, pensata sui parametri del grande schermo, è accurata e spettacolare, tanto da rendere questo film un prodotto imperdibile! **BR**

STOP MOTION

HEAVY METAL
(id.), vari generi, Usa, 1981
© Columbia Pictures
Columbia Tristar Home Video, 87 min, lire 32.000/34.900

Quando non erano i cartoni animati giapponesi a dannare l'anima di genitori e insegnanti, ci pensavano quelli americani. All'uscita cinematografica di **Heavy Metal** se ne videro di tutti i colori. Pochi lessero quel "vietato ai minori", e qualcuno portò la prole a vedere ciò che reputava una favola fantasy. Niente di più sbagliato, naturalmente! Il film - prodotto da Ivan "Ghostbusters" Reitman - prende suo nome da una delle più gloriose e 'dure' riviste di fumetti mai esistite, e contiene episodi ideati da celebri autori. Dopo la bellezza di sedici anni, uno dei capisaldi dell'animazione mondiale esce finalmente in cassetta, e in grande stile: doppia edizione (normale e 'wide screen'), rimasterizzazione digitale e nuovo doppiaggio. C'è di che farsi venire l'indigestione! Si passa dall'atterraggio impossibile di **Soft Landing** (Dan O'Bannon) all'introduzione del filo conduttore (la sfera malefica Loc Nar) in **Grimaldi**, alla breve disavventura di **Harry Canyon**, un truce tassista del futuro; veniamo poi proiettati in un mondo fantasy assieme all'ipertrofico **Den** (Richard Corben), per essere poi scagliati nello spazio durante il cruento processo a **Captain Sternn** (Berni Wrightson), ripiombando quindi sulla Terra in zona di guerra, fra soldati zombi che invadono un B-17, per poi assistere al 'viaggio' plutonico di due ET in **So beautiful & so dangerous**. Il tutto sfocia nel fantasy **Taarna**, dove la sexy guerriera tarakiana si occupa della distruzione del Loc Nar, dando un epilogo al film. Per i nippofili: a quest'ultimo episodio è ispirata la più celebre scena del film ***L'incantevole Creamy - Il lungo addio***, prodotto quattro anni dopo. Dopo i titoli di coda, infine, ecco **Neverwhere Land**, episodio eliminato dalla versione cinematografica. Nonostante il film fosse in origine vietato ai minori (sesso & violenza sono le due parole chiave) la videocassetta non reca alcun 'bollino'. Tempi che cambiano? **AB**

gennaio 1997

I voti sotto riportati si riferiscono a Kappa Magazine 55

Un voto (da 1 a 10) per l'episodio di:
___ **OH, MIA DEA!**
___ **CALM BREAKER**
___ **ASSEMBLER OX**
___ **CHANGING FO**

Un voto (da 1 a 10) per l'articolo su:
___ **TETSUO HARA**
___ **KAPPA VOX (Vox, Rubrikappa)**
___ **RUMIKO TAKAHASHI**
___ **EDITORIALE**

Un voto (da 1 a 10) per la copertina:
___ **CALM BREAKER**

Cos'hai preferito in questo numero?
____

Cosa ti ha interessato di meno?
____

Cosa manca a **Kappa Magazine**?
____

Quale manga vorresti leggere?
____

nome________________
cognome________________
età________________

CLASSIFICA ottobre 1996 KAPPA 52

Fumetti (voti)

Oh, mia Dea!	8,4
Calm Breaker	7,9
Assembler OX	7,1
Changing Fo	6,6

Redazionali (voti)

Kappa Vox	8,1
Punto a Kappa	8
Lupin III: Dead or Alive	7
Live Action Heroes	6,1
TV Color: City Hunter 2	5,8

Copertina (voto)

Calm Breaker	8,3

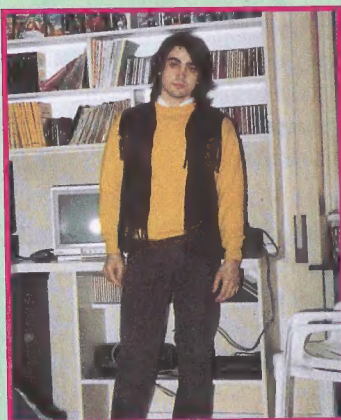
Il meglio di Kappa 52

1) Oh, mia Dea!
2) Calm Breaker
3) Niente

Il peggio di Kappa 52

1) TV Color: City Hunter 2
2) Live Action Heroes
3) Rubrikappa

OTAKU 100%

Vaaaaa, distruggi il male, vaaaaaa! Alabarda spaziale! Questa sì che è una coincidenza! Kappàmba, che sorpresa! Sulle verdi pagine della **Rubrikappa** si incontrano dopo anni e anni il robot e il suo pilota! Da quanti anni non vi vedevate? Quarantasei? E giù lacrime! 'A Raffa, beccate questa! Tra le gloriose lamiere di **Goldrake** (**Grendizer**, per i puristi) si annida **Alessandro Delrio** di Chioggia, mentre nei panni nippo-texani di Actarus (Daisuke Umon, sempre per i puristi di cui sopra) troviamo **Andrea De Marzo** (via della Magliana Nuova 160, 00146 Roma) che cerca pure corrispondenti! Alé-ò-ò! E voi cosa aspettate a mandarmi le vostre otakuaggini più deviate e perverse? Chessò, c'è qualcuno che abbia il coraggio di vestirsi da Mago Pancione Etcì? Va bene qualsiasi personaggio, comunque! basta che mandiate la vostra foto a: **Rubrikappa, Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco, PG!**

Gall Force © Artmic/Moviec/SME

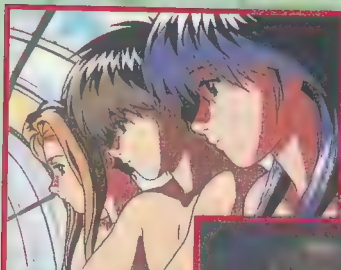
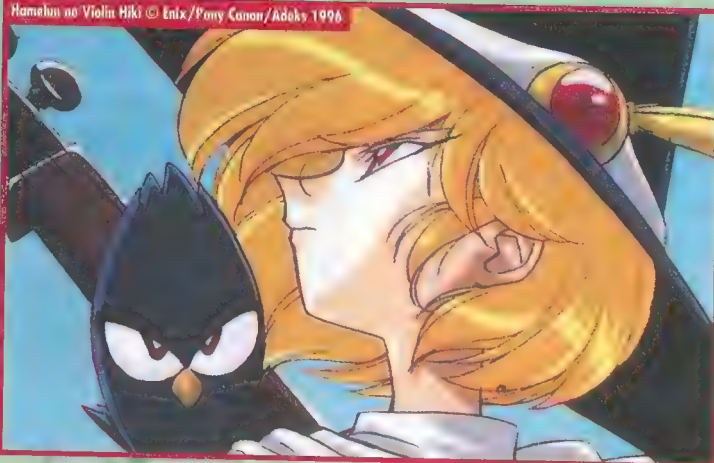
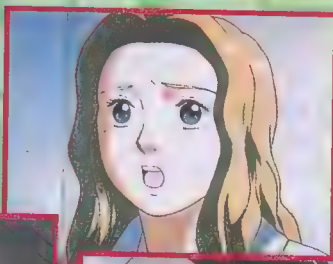
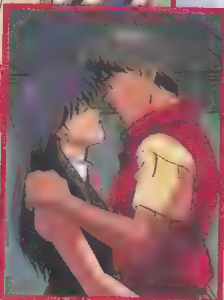
Ci vuole un fisico bestiale... Trucci-trucci-trùn... Per stare nudi nella neve... Trucci-trucci-trùn... Uéila! Mi si è righiacciato lo stagno! Sono andato a cercare calore (non certo umano) dai quattro Kappagaglioffi ma... Ta-daan! Non c'era più nessuno, e un'enorme voragine si apriva di fianco alla redazione bolognese dei Kappa. Possibile che una delle loro ultime discussioni su quale nuovo fumetto pubblicare fosse finita così tragicamente? A bombe a mano? Busso alla porta di fronte, e una gentile nonnina miope mi pizzica una guancia shakerandomi come uno zabaione, poi mi dà la mancia e mi sbatte la porta in faccia dicendomi "Buon Anno". Era il primo gennaio. Busso di nuovo, e prima di finire di nuovo fra le sue gentili tenaglie le chiedo che fine hanno fatto i miei datori di lavoro. Scopro che si sono trasferiti. Mappörkadiquellattröia! Non mi hanno detto niente! Li raggiungo alla nuova redazione, situata nelle vicinanze di un'ospedale (vedete? pensano sempre a tutto) e scopro che mi hanno riservato uno stanzino tutto per me. Sigh... E io che li ho sempre trattati male... Li dovevo trattare peggio, mondo gaùrro! La mia redazione è un sottoscala buio che fa odore di calzini morti, mentre loro hanno tutto il 'Kappa Building' a disposizione. Vabbe', vorrà dire che inizierò a sabotarli durante la notte... Ma veniamo a noi!

La nostra cara Agenzia Talpa & Co. si è infiltrata ancora una volta negli studi d'animazione nipponici e ha scoperto alcune cosette interessanti. Questo mese ha preso di mira la Tatsunoko, evidentemente sul piede di guerra per quanto riguarda i remake di vecchi e gloriosi cartonzoli. Non vi è bastato il ritorno dei **Gatchaman**? No! Non vi è bastato il ritorno di **Kyashan**? No! Non vi è bastato l'imminente remake di **Hurricane Polimar**? Ari-no! Non vi è bastato il seguito di **Tekkaman**? Ah, no? Perfetto! Allora sarete felici di sapere che sta per tornare anche quell'ammazza-ciclopi di **Judo Boy**! La nuova animazione sarà curata nuovamente da quel colosso (a livello umano, naturalmente) di Ippei Kuri, responsabile delle migliori produzioni tatsunokiane mai viste, e la cosa interessante è che la caratterizzazione grafica dei personaggi riprenderà neanche troppo vagamente lo stile di disegno del 1960: un'operazione che ricorda filologicamente ('azz! visto come sono colto?) quella dei nuovi cartoon di *Batman*. Verrà però modernizzato il nome: il vecchio Sanshiro diventerà il più attuale Sho, trasformando il titolo della judo-serie in **Kurenai Sho**. Rinnovamento anche per (possiamo dirlo?) l'antichissimo **Ninja Butai Gekko**, che farà finalmente bella mostra di sé sugli schermi in un'operazione degna dei migliori restauratori. E sul fronte Tatsunoko è tutto. Sulla mia fronte, invece, c'è scritto "giocondo" dato che negli ultimi mesi non mi ero accorto di una roba clamorosa! Quegli sbulinati della Nippon Animation si sono accorti che era già passato un bel po' di tempo da quando la TMS mise in onda la sua versione del classico di Hector Malot, **Remì**, e così hanno pensato che a ben venti anni di distanza (Santa Margherita iutami tu, quanto so' vecchio!) era ora di riproporre la storia del semi-orfanello, rendendola più attuale... Come dite? Ambientato ai giorni nostri? No, io dicevo più attuale in un altro senso. La Nippon ha pensato bene di sottoporre il protagonista a un'operazione chirirgica agli zebedei, trasformandolo in una simpatica fanciulla. Proprio così! Ci vorrebbero i titoli a piena pagina: "Remì cambia sesso". La nuova serie s'intitola **Ienaki Ko Remì**, e siamo ansiosi di vederla sui nostri schermi, magari nell'attesa di una *Heidi* con barba alla Messner o una *Candy Candy* scaricatore di porto.

Remi © Nippon Animation Co, Ltd

E i ritorni si sprecano, questo mese. Per il mercato degli OAV (che ormai sono diventati OAL, data la popolarità del laser disc) la Artmic/Moviec. SME torna all'attacco con una versione riveduta, corretta e aggiornata di un gruppo di eroine che fece faville negli Anni Ottanta: sto parlando di **Gall Force - The**

Revolution, nuova saga delle celebri 'space girls' di Kenichi "Gun Smith Cats" Sonoda, che però si sono rifatte il look, tanto per piacere ai nuovi appassionati di anime. Ora il nuovo character design si trova a mezza via tra il **Rayearth** televisivo e **Slayers**, tanto per intenderci, ma le *personagge* sono sempre le stesse. Passiamo alle promozioni, se di promozioni si può parlare quando viene tirata in ballo (zumpappà zumpappà) la TV. Ben due produzioni passano dalla videocass... ehm... laser disc al tubo catodico antennato: si tratta di **Pretty Samy** - fortunato spin-off di **Tenchi Muyo**, che tenterà di strappare un po' di audience al pubblico di **Sailor Moon** - e della nuova serie di **Taiyo Shichauzo**, che vede ancora una volta protagoniste le poliziotte di quartiere di Kosuke "Oh, Mia Dea!" Fujishima. Doppia promozione, invece, per **Hamelun no Violin Hiki**, un simpatico

Hamelun no Violin Hiki © Enix/Pony Canon/Adoks 1996

Kimagure Orange Road © Matsumoto/Shueisha/Nippon TV/VAP/Studio Pierrot

semi-fantasy all'ottocentesca, che presenta le rocambolesche (è il caso di dirlo) avventure del misterioso violoncellista di Hamelun, in grado di combattere con le note del suo strumento musicale. Con un doppio salto mortale, questa nuova produzione passa da fumetto a serie animata televisiva, e - se devo essere sincero - spero proprio di vederla anche in Italia! E mentre furoreggia il film animato di **Orange Road** (con una Hikaru tragicamente simile a una patata lessa) tutti continuano a chiedersi... ma chi diavolo è questa Chibichibi?! La quinta serie di **Sailor Moon (Sailorstars)** sta facendo faville, ma quella manga-vamp di Naoko Takeuchi non si sbottona ancora (Signorina, la prego! Cosa fa?! Si rivesta, ci sono dei bambini! Si parlava in maniera figurata!) per quanto riguarda l'identità della nuova micromocciosa sailormunata. E il mistero resterà tale fino alla fine della serie. Nel frattempo, potrete lustrarvi gli occhi con la nuova **Sailor Teen Nyanko**, una guerriera in costume di pelle nera aderente a foggia (Nel senso di 'forma'! No, non è previsto nessun *Sailor Tour* nella vostra regione, amici pugliesi) di felino! Alla faccia della serie per ragazzine! 'Sta tipa mi pare la *Catwoman* di *Batman Returns*: altro che marinarette e fiocchettoni, qui siamo sul sadomaso andante! Sì, frustami! Ahia! Aò, ma sei scema? Si faceva per dire, no?

Il vostro martoriato Kappa

I grandi arrivi dell'autunno/inverno scalpitano per portare qualche novità di rilievo nella classifica dei manga più venduti della Star Comics, ma ancora per questo mese tutto è immobile nelle alte sfere: **Dragon Ball**, **Ranma 1/2**, **Sailor Moon** e **Cyber Blue** sono decollati ed è ormai impossibile raggiungerli. **Gon**, approdato per un mese su **Storie di Kappa**, si piazza discretamente, ma è travolto da un inarrestabile **Kappa** zeppo di novità dal Giappone. Anche per questo mese il fanalino di coda (undicesimo in classifica) è **Mitico**, il 'classico' della Star Comics con il penultimo numero di **Lupin III**.

TOP TEN STAR COMICS manga Settembre 1996

1 • Dragon Ball 38
2 • Dragon Ball 37
3 • Neverland (Ranma 1/2) 42
4 • Sailor Moon 16
5 • Techno (Cyber Blue) 29
6 • Kappa Magazine 51
7 • Storie di Kappa (Gon) 24
8 • Action (JoJo) 35
9 • Young 28
10 • Starlight (City Hunter) 48

Sailorstars © Naoko Takeuchi/Kodansha/Toei

FEBBRAIO

KAPPA MAGAZINE 56

17x24, 128 pp, b/n e col., lire 6.000

Oh, mia Dea!: tutti insieme, amici e nemici, per una bella gara di karaoke! **Calm Breaker**: iniziano le sconvolgenti ed esilaranti robo-olimpiadi! **Assembler 0X**: Assembler e Megumi si sfidano in singolar tenzone al... bowling! **Changing Fo**: continua la sfida del Circolo del Catch contro le otaku-ninja, e scende in campo anche Takami a bordo del suo... mobil suit! **Anime**: grandi curiosità, recensioni e un grandioso dossier sul richiestissimo **Capitan Tsubasa** (*Holly e Benji*)!

STARLIGHT 53

12x18, 184 pp, b/n, lire 5.000

Nello scorso numero abbiamo lasciato **City Hunter** alle prese con una sposina in fuga! La donna, bellissima e misteriosa, ha nascosto fra il suo splendido seno una provetta piena di micidiali vespe. Una di queste ha punto Ryo, e ora lo sfortunato rischia di rimanere... impotente!

NEVERLAND 50 e 51

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Si conclude la rappresentazione di Romeo e Giulietta, e un clamoroso quanto imprevedibile finale attende i nostri eroi! Reduci dalla commedia, **Ranma** e Ryoga si mettono sulle tracce di un'antica sorgente giapponese in grado di 'curare' il simpatico problemino che affligge entrambi! Nel grande teatrino di Rumiko Takahashi fa la sua entrata trionfale un nuovo personaggio: Ukyo!

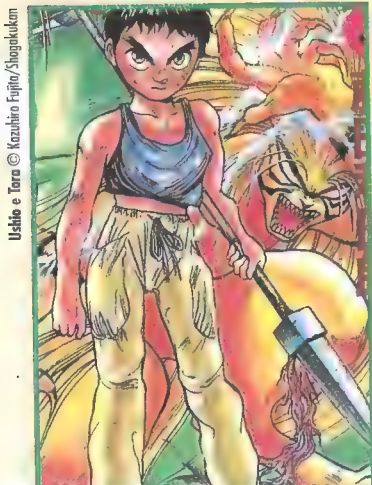
ACTION 40

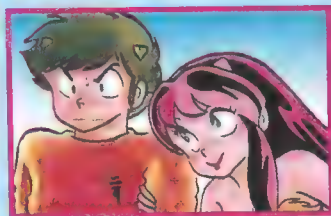
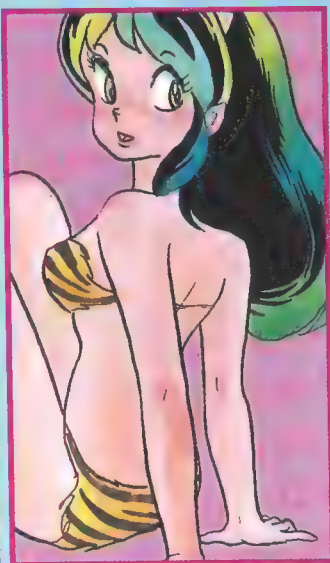
12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Lo scontro finale è in pieno svolgimento! Abdul è morto. Iggy è morto. Kakyoin è morto. Addirittura il vecchio Joseph Joestar è morto. Resta solo il nostro **JoJo** a contrastare il malefico Dio Brando, il cui potere lo rende l'essere più invincibile di tutto il creato: com'è possibile battersi con chi è in grado di fermare il tempo e agire indisturbato? Forse questa volta non sarà il bene a vincere...

TECHNO 34

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Finalmente i nuovi e attesissimi episodi di Ushio e Tora! Il nostro eroe riparte alla ricerca della madre per scoprire quale segreto la lega alla temibile Maschera Bianca. Dopo un incontro inaspettato, però, al giovane viene sottratta la preziosa Lancia della Bestia!

MANGA STAR COMICS

tempo di trasformazioni

YOUNG 34 - LAMU'

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Se avete imparato a conoscere le adorabili follie di **Rumiko Takahashi** grazie a **Ranma 1/2**, non potete perdervi la serie più importante della regina del manga. Da marzo **Young** riduce formato e prezzo, pur mantenendo lo stesso numero di pagine, per pubblicare finalmente **Lamù** in edizione integrale (dal primo episodio, quindi!). Le deliranti vicende della graziosa aliena e dello sfortunato **Ataru Moroboshi** sconvolgono lo schema tipico della narrazione, e introducono situazioni che ridicolizzano i costumi e le abitudini del popolo giapponese. Nulla viene risparmiato: argomenti religiosi o profani che siano, tutti possono generare personaggi dalle psicologie contorte capaci di assurgere addirittura al ruolo di protagonista! **Lamù**, **Ataru**, il monaco buddista **Sakurambo**, la dolce **Shinobu**, l'altezzoso **Mendo**, l'affamato **Rei**, la vendicativa **Ran**, la procace **Sakura**, la dea **Benten**, la ragazza delle nevi **Oyuki**, la principessa **Kurama**, la mascolina **Ryunosuke**, il piccolo **Ten** e tutti gli studenti del liceo Tomobiki vi danno appuntamento a marzo per questo straordinario manga, richiesto a viva voce da tutti i fan italiani. Le pagine di **Young** ospiteranno anche *Leggendo Leggende*, storica rubrica sulle leggende e i miti del Giappone: non mancate!

MITICO 33

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

SOS! Pianeta Terra chiama... Arale e Gacchan! Non che ce ne fosse proprio bisogno, visto che gli alieni invasori sono due buffi individui a forma di... sedere! Il dottor Norimaki è invece alle prese con una poliziotta difficile e una pozione invisibilizzante. Incontreremo poi una bambina alla moda, assisteremo al radicale cambiamento di carattere di Arale ed entreremo nel mondo delle fiabe grazie a una nuova invenzione! **Dr. Slump & Arale**, di tutto, di più!

YOUNG 33

15x21, 128 pp, b/n, lire 4.500

Un intero volume dedicato a **Rayearth**, la saga fantasy delle CLAMP! Lo scontro fra Oötozam, Chizeeta e Pharen infuria, ma un evento sconvolgente pone termine ai combattimenti: è stato deciso chi sarà la nuova Colonna di Sephiro, ma c'è un piccolo problema...

DRAGON BALL 45 e 46

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Cell è arrivato! Il cyborg creato dal computer del dottor Gelo è ora operativo: il suo corpo è in grado di crescere e mutare ogni qualvolta assorbe l'energia vitale umana. Nel futuro, da dove proviene, ha già assorbito la forza di tutti i migliori combattenti (compresi Goku, Vegeta e Frezeer), e ora vuole anche 17 e 18 per diventare il più forte guerriero mai creato! Amici e nemici sono impegnati nel combattimento, mentre Goku si rimette completamente dalla malattia che l'avrebbe condotto alla morte.

KEN IL GUERRIERO 2

12x18, 192 pp, b/n, lire 5.000

Ken si batte contro il malvagio Shin per riavere l'amata Julia, e la rabbia del nostro eroe riesce a superare l'abile tecnica dell'avversario. La vittoria avrà comunque un sapore amaro: la ragazza, ossessionata dalla violenza di Shin, si era infatti da tempo suicidata gettandosi dall'alto del palazzo imperiale.

SAILOR MOON 21

15x21, 64 pp, b/n e col., lire 3.200

In regalo un favoloso Sailor poster! Vittima di un'ipnosi, la piccola Chibiusa passa al nemico, che la rende immediatamente adulta e malvagia. Ora più che mai la vita di Bunny è in pericolo. Ma dove sono le altre guerriere Sailor? Solo il potere sprigionato da **Sailor Moon** può riportarle alla vita.

STORIE DI KAPPA 29

12x18, 160 pp, b/n, lire 5.000

La timida Aimi può trasformarsi nell'agile e smaliziata **Shadow Lady** grazie a un misterioso ombretto magico, e divertirsi a spese dei ricconi della città. Il commissario Dory vuole sbatterla in galera, mentre il bell'agente di polizia Bright Honda desidera catturarla perché ne è innamorato e vuole riportarla sulla buona strada. Ed è qui che la questione diventa spinosa: Aimi è innamorata di Bright, ma questi sembra avere occhi solo per la sua alter-ego... **Secondo appuntamento per la nuova miniserie di Masakazu "Video girl Ai" Katsura!**

DOSSIER

INTERVISTA A RUMIKO TAKAHASHI

RANMA 1/2

e in anteprima il nuovo manga INUYASHA

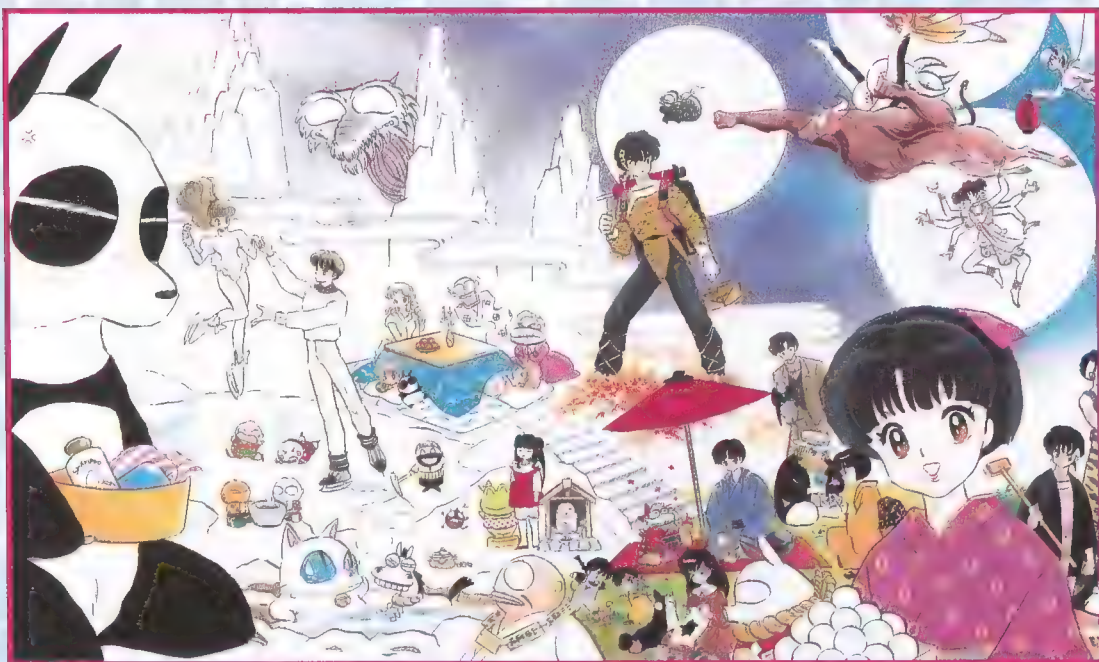
Tutte le immagini sono © Takahashi/Shogakukan

a cura di Andrea Baricordi

KM - Com'è nata l'idea di creare un personaggio che cambia continuamente sesso?

RT - Semplicemente per evitare di annoiarmi nel disegnarlo. Poter passare continuamente dall'identità maschile a quella femminile rende Ranma un personaggio piacevole da rappresentare, molto vario, e soprattutto imprevedibile: disegnare fumetti non deve essere solo un lavoro, ma anche un piacere.

KM - Perché Ranma (e una marea di comprimari) si trasformano proprio con l'acqua, e non con altri sistemi?

RT - Prima di realizzare qualsiasi storia, ho passato notti insonni a pensare all'evento scatenante della trasformazione, dato che le ipotesi erano parecchie... Inizialmente pensavo addirittura di far attivare la trasformazione in seguito a pugni, calci, incidenti, scontri... Tutto ciò che potesse causare dolore fisico, insomma, ma non mi aggradava l'idea che, una volta trasformato, il personaggio dovesse essere pieno di bernoccoli e di lividi. La folgorazione venne a forza di pensare continuamente alla trasformazione maschio-femmina-maschio-femmina: i due termini contrapposti mi fecero pensare ai cartelli davanti ai bagni pubblici (Ndr: quelli giapponesi, dove si fa proprio il bagno!), e siccome dove c'è un bagno c'è anche acqua calda, decisi di usarla per

Ranma. Mi sembrava un'idea particolarmente buffa e capace di scatenare la trasformazione nei momenti meno opportuni, e rendere il tutto divertente come avevo progettato.

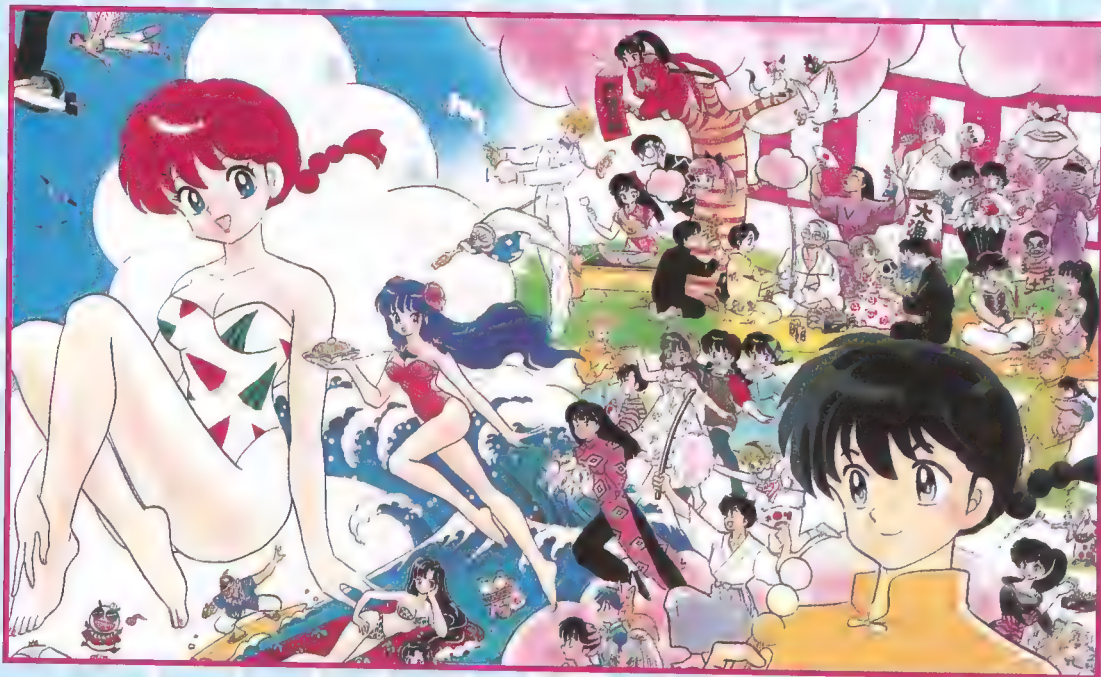
KM - Ranma è un nome molto raro. Per quale motivo è stato usato proprio questo?

RT - Per una ragione semplicissima: è un nome molto carino e può essere dato sia a un maschio, sia a una femmina.

KM - Ci parli un po' della sorgente maledetta...

RT - Amo molto la Cina, e quando ho deciso che l'acqua sarebbe stata la causa delle trasformazioni, ho pensato alle zone ricche di polle naturali che esistono solo in quel paese... E soprattutto alla quantità di leggende che circola sul loro conto riguardo a spiriti, maledizioni e così via...

KM - In Ranma 1/2 appaiono molte di queste pozze incantate, come Niang Nichuan e Xiong Mao Nichuan, ma quante ne esistono in tutto?

RT - Non saprei, anche perché quando ho deciso che la causa delle trasformazioni sarebbero state le pozze incantate, avevo solo una vaga idea dell'essere in cui la persona 'maledetta' si sarebbe trasformata; perciò, ogni volta che creavo un nuovo personaggio, il numero delle pozze aumentava. Tutt'ora non ho la minima idea di

quante pozze incantate esistano in realtà.

KM - E se lei stessa cadesse in una pozza incantata, in cosa pensa che si trasformerebbe?

RT - Spero in qualcosa che sia in grado di volare: è sempre stato un mio sogno.

KM - Le sono mai sfuggiti dal controllo alcuni personaggi?

RT - In effetti sì, e si tratta proprio del protagonista, Ranma. L'avevo pensato come un ragazzo semplice, dall'animo nobile, altruista e anche un po' ingenuo, ma poco alla volta si è trasformato in un tipo ostinato, scaltro e malizioso. Forse perché ognuno di noi porta dentro di sé alcune di queste personalità nascoste... E' probabile che il mio vero io si sia riflettuto nel carattere di Ranma attraverso l'inchiostro.

KM - Quale dei suoi personaggi preferisce?

RT - Sia Ranma, sia Akane hanno sempre avuto personalità piuttosto 'interessanti', ma con Ryoga ho dato il mio meglio, poiché si tratta di un personaggio che comunica le proprie emozioni in maniera diretta. Al contrario, invece, ho avuto qualche problema con personaggi dalla forte personalità come Shan-Pu e Kuno. Pensate che, dopo le sue prime apparizioni, Kuno rischiava di sparire per sempre dalla serie perché lo trovavo davvero ingestibile. Fortunatamente ho cercato di resistere, e così mi sono accorta che personaggi di questo tipo, così co-

Ranma 1/2 è il successo del momento: dopo gli ottimi ascolti televisivi (ehi, avete visto il cartone animato su TMC2?) la serie di Rumiko Takahashi ha preso il volo anche in edicola e, dopo aver superato il mensile di **Sailor Moon**, oggi tallona a corte distanze addirittura **Dragon Ball**! Leggete le avventure di **Ranma 1/2** su **Neverland** e non perdete l'appuntamento con **Lamù**, da marzo su **Young**!

me Happosai, mi aiutavano a creare nuove diramazioni e nuove storie causando problemi, proprio perché incredibilmente testardi. Ripensandoci oggi, sono stata contenta di non averlo eliminato.

KM - E fra i personaggi secondari, ce n'è qualcuno di cui si ritiene particolarmente soddisfatta?

RT - Mi piace molto King (il re delle carte da gioco) per via del suo aspetto: non ha bisogno nemmeno di parlare per far ridere! Ma anche la guida di Jusenkyo mi piace parecchio. Per qualche strana ragione, disegnarlo mi metteva di buon umore e mi rilassava. Fra gli animali, invece, P-chan è il mio preferito. Mi piacciono anche il panda-papà di Ranma e la gattina-Shan-Pu, sia chiaro, ma se esistesse davvero un porcellino fatto così, lo terrei volentieri in giro per casa.

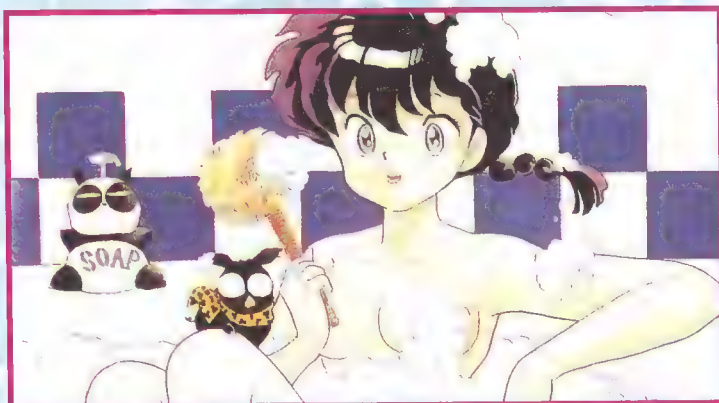
KM - I tre elementi fondamentali presenti nella serie di Ranma sono, in ordine sparso, combattimenti, amore e umorismo. A quale episodio si sente particolarmente legata?

RT - E' difficile dirlo: sarebbe come chiedere a una mamma di scegliere uno solo dei suoi figli. Sono legata a ognuno di essi. Ciò che mi ero prefissata era la creazione di un fumetto piacevole da leggere, il più possibile divertente: ecco perché l'ho riempito anche di scenette buffe. Amo molto l'umorismo classico - anche un po' vecchiotto, se vogliamo - e inserire le intramontabili vecchie gag mi diverte. Il fatto è che la serie di **Ranma 1/2** era stata progettata per avere una vita editoriale piuttosto lunga, e così, se avessi puntato solo sull'amore o sull'azione, temo che sarebbe risultata un po' noiosa. Quindi ho sempre cercato di creare una 'rotazione narrativa', in modo che a un episodio di combattimento ne seguisse uno umoristico, e poi uno romantico.

KM - Allora mettiamola così: quale scena romantica le è piaciuta di più?

RT - E' bella l'atmosfera che sono riuscita a creare quando Ryoga tenta di parlare ad Akane, imbarazzato a morte e impossibilitato per questo a esprimersi liberamente. Quella scena ha messo in imbarazzo anche me, ed è per questo che mi sono ritrovata a dover inserire una gag. L'ho fatto anche altre volte, per sdrammatizzare la situazione: in realtà non m'importa se i lettori lo notano o no... Serve unicamente a me!

KM - Quale episodio della serie le è rimasto più impresso?

RT - Quello in cui Ranma impara lo Hiryu Shoten Ha. A causa dello Hinriki Kyodatsu Kyu di Happosai, Ranma è talmente debole che anche i personaggi meno abili e di minor rilievo sono finalmente in grado di vincerlo in combattimento. E così arrivano tutti in massa per prendersi la rivincita... Ma naturalmente arrivano anche tutti quelli che vogliono aiutare Ranma. Con

questa massa di personaggi che s'incontrano, la storia doveva necessariamente decollare, e infatti è stato così. Devo ammettere che è stato un episodio molto difficile da realizzare, ma dopo averlo riletto mi sono resa conto che tutto il resto della serie avrebbe dovuto muoversi in quella direzione. Insomma, quell'episodio è stato fondamentale per lo svolgimento degli eventi di **Ranma 1/2**, da quel momento fino al capitolo finale. Se avessi deciso di limitare il soggetto a una sequenza di combattimenti, l'avversario sarebbe stato necessariamente Herb poiché, esattamente come per Ranma, avevo la possibilità di disegnarlo sia in versione maschile, sia femminile. Questo personaggio mi ha aiutato a creare gag davvero divertenti.

KM - Vuole fare un saluto ai suoi lettori, prima di concludere l'intervista?

RT - Certo! Un grandissimo grazie a tutti per l'amore che state dimostrando verso i miei personaggi: è davvero incoraggiante, e per questo motivo cercherò di non deludervi con la mia prossima serie. Continuerò su questa linea, costellata di situazioni buffe, amore e azione, perciò spero che possiate continuare a divertirvi come sempre.

INUYASHA

Il nuovo manga di Rumiko Takahashi

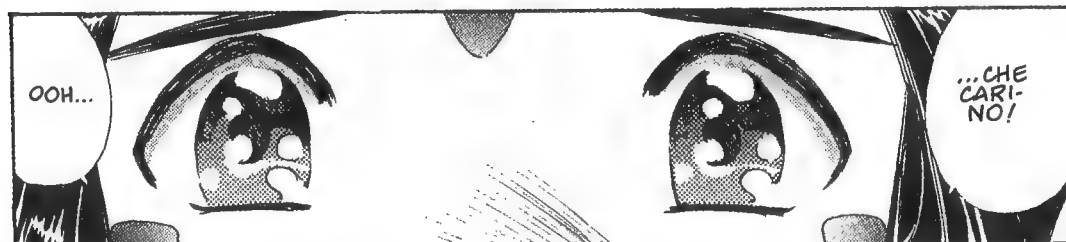
Dopo la bellezza di quasi nove anni di pubblicazione ininterrotta (e di successo costante) questa estate Rumiko Takahashi ha concluso **Ranma 1/2** con un colossale scontro a cui hanno partecipato tutti i personaggi della serie. Il breve periodo di pausa concessole dall'editore (ma anche dai lettori, in ansiosa attesa di novità) l'ha portata in Messico; e siccome per un autore di fumetti le vacanze e i viaggi sono spesso fonte d'ispirazione, era logico pensare che la nuova serie sarebbe stata ambientata là, o che uno dei personaggi potesse avere a che fare con il Paese della Cucaracha. E invece niente: il nuovo manga, iniziato

su "Shonen Sunday" il 13 novembre scorso, è più nipponico che mai, e presenta un vero concentrato di leggende, tradizioni e japan-life-style alla Takahashi. Il titolo è **Inuyasha Sengoku O Togi Zoshi** (Inuyasha - Storia dell'esorcizzazione del campo di battaglia), e parla delle vicissitudini di un demone (o spettro, o altro, dato che le leggende giapponesi non fanno una gran distinzione di categorie) chiamato per l'appunto Inuyasha, ovvero 'demone canino'. Il plot dell'intera serie ci viene presentato nell'introduzione, ambientata nel Giappone feudale: Inuyasha, il cui aspetto è quello di un giovane in kimono (con una folta chioma di capelli azzurri e con orecchie e naso da cane), ruba il sacro gioiello chiamato Shikon no Tama, ma l'impavida Kikyo riesce a inchiodare il demone a un albero con una freccia, impedendogli di fuggire. Ferita mortalmente, chiede che dopo il trapasso la sua salma venga cremata assieme al gioiello appena recuperato, in modo da poterlo custodire nell'aldilà e impedire altri spargimenti di sangue.

La storia si sposta poi ai giorni nostri, quando la giovane Kagome risveglia il demone e parte con lui per un lungo viaggio alla ricerca del gioiello.

Alcune vignette tratte dal primo episodio di **Inuyasha Sengoku O Togi Zoshi**, di Rumiko Takahashi. Come potete osservare, le prime tavole dell'edizione su rivista sono a colori.

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima

NON TEMERE LA TRISTEZZA

*DOLCE DI RISO RIPIENO DI MARMELLATA DI FAGIOLI DI SOIA.

*AVVENUTA DUE MESI FA, RICORDATE? _KB.

TI PRE-GO!
ASCOL-TAMI, ALME-NO!

IERI GLI HO DATO UN PEZZO DI PANE, E LUI MI HA SE-GUITO!

IN ABITO IN UN APPAR-TAMENTO... NON POSSO TENERLO!

AH, SÌ? ALLORA ERA ME-GLIO SE NON GLI DAVI...

...NIEN...

CHOMP

...
EHI!
MUNCH

A QUANTO PARE GLI PIACI PROPRIO!
SÌ... A LIVELLO GASTRONOMICO...

OMMIOOOOOO!
CHECCARINO!

DI CHI È?
POSSO TOCCARLO?
POSSO ACCAREZZARLO?

VIENI QUA, PICCOLO!

COS'È TUTTA QUESTA ACCOGLIENZA?
OOOH!

ALLORA AVREMO UN CAGNOLINO, KEIICHI?!
DIREI PROPRIO DI NO!

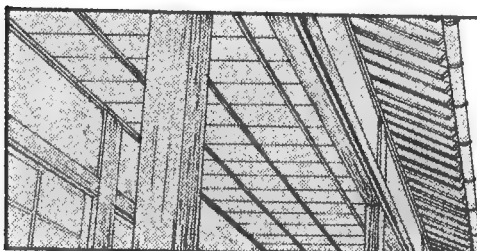
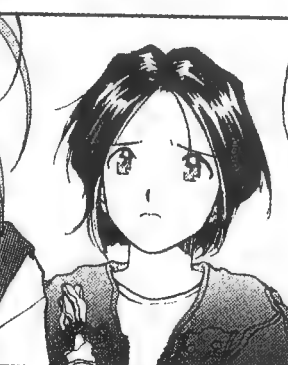
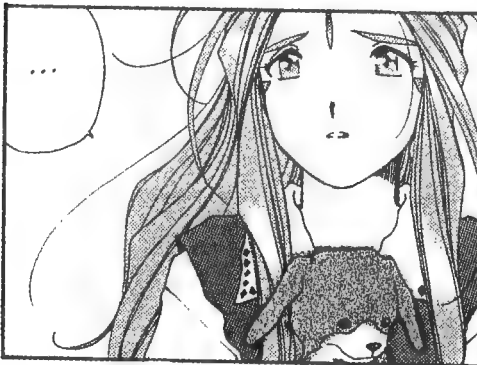
...

COSA?! MA PERCHÈ?!
SMETTILA DI FARE LA BAMBINA...
DIMMI UN MOTIVO!

BRUTTO SCEMO DI UNO SCEMO!
SCEMO! SCEMO! SCEMO! SCEMO! SCEMO! SCEMO!

OH, GUARDA... ANCHE IN INGLESE... È MIGLIORATA...
SCEMO SCEMO SCEMO
SCEMO FOOL SCEMO SCEMO

KEIICHI... DAVVERO NON PUOI TENERLO...?

MI DISPIACE, BELLDANDY... MA ANCHE SE ME LO CHIEDI TU...
...NO, DAVVERO, NON POSSO!

AL LIMITE... POTREMMO TENERLO FINCHÉ NON AVREMO TROVATO...
...IL SUO PADRONE...

E ADESSO CHE FACCIO?
I MIEI AMICI ABITANO TUTTI IN MONOLOCALI...
...

PERCHE'...
NON TI PREOCCUPARE...
...A KEIICHI PIACERA' SICURAMENTE QUESTO CAGNOLINO...
INOLTRE...
...SE LUI E' QUI...
...E' IL DESTINO CHE CE L'HA PORTATO...
...KEIICHI...
IO VADO... CI VEDIAMO!
...E' PIU' GENTILE DI QUANTO NON DIMOSTRI...
AAAAAAH! AH AH AH!

AH AH! VIENI, PENICILLINA!
EHI! NON CHIAMARLO COSI'! NON E' IL SUO NOME!
NON DEVI DARE RETTA A LEI...
...PADELLA!
E QUESTO CHE CAVOLO DI NOME SAREBBE?
E' UN BEL NOME!
NON SONO AFFARI MIEI...
SARANNO CAVOLI VOSTRI, QUANDO DOVRETE SEPARARVI DA LUI...

UH...
ODII COSI' TANTO I CANI?
COS'E' QUEL BRONCIO?

...MA FINCHE' FARAI COSI; NON TI SI AFFEZIONERA' MAI!
NON CAPISCO PERCHE' NON TI PIACCIA...

ARF
ARF

IO NON VOGLIO CHE MI SI AFFEZIONI...

NON VOGLIO...

CHOMP

CAPI-
RAI!
OH, KEIICHI!
TI INVI-
DIO!

E'ORA
DI MAN-
GIARE,
ASSAM!
BAU

GNAM
GNAM

HM...
GNAM
GNAM

...

CAPI-
SCO...

PIACE
ANCHE
A TE
STARE
QUI...

HO DECISO COSI'!

BOTTEGA MORISATO

KEIICHI!
KEIICHI!
MH?
SCUSA SE TI SVEGLIO COSÌ PRESTO...
...NNNO...
...NON FA NIENTE...
COS..? LE SEI?!
SENTI...
PERCHÈ NON ANDIAMO A FARE UNA PASSEGGIATA?
CO...?
O-OK!
MA CHE LE È PRESO?

ECCO PERCHE'...
VIENI, KEIICHI!

SPROING

OH...

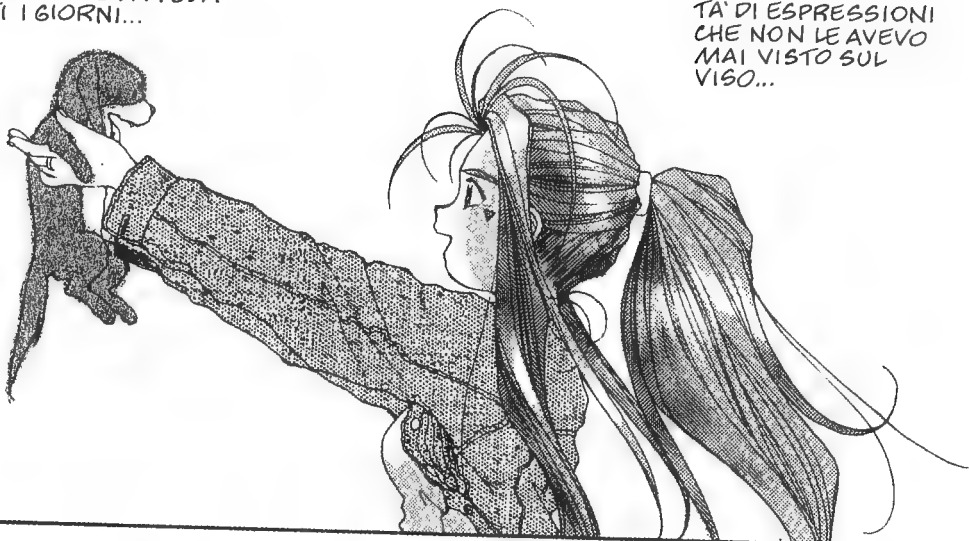
BE'? COSA TI SUCCEDE ...
...AS-SAM ?

NON DEVI COSTRIN-GERLO AD ANDARE DA UN'AL-TRA PAR-TE!
OH?

I... I CANI DECIDONO IL PROPRIO PERCORSO DA SOLI...
SEMBRA CHE TU TE NE INTENDA MOLTO...
BE'... QUESTE COSE LE SANNO TUTTI!
AH AH...

GRAZIE, ASSAM!

FOP

ANCHE BELLDANDY...
NONOSTANTE LA VEDA TUTTI I GIORNI...
...CI SONO UN'INFINITA' DI ESPRESSIONI CHE NON LE AVEVO MAI VISTO SUL VISO...

CHI DEVO RINGRAZIARE PER ESSERE RIUSCITO A MOSTRARMELE?
DEVO RINGRAZIARE TE, PICCOLETTO?

CHOMP

...
MUNCH

PIU' TARDI...

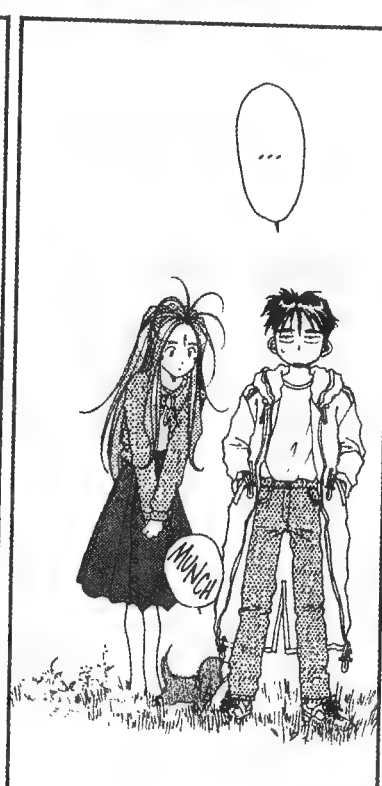
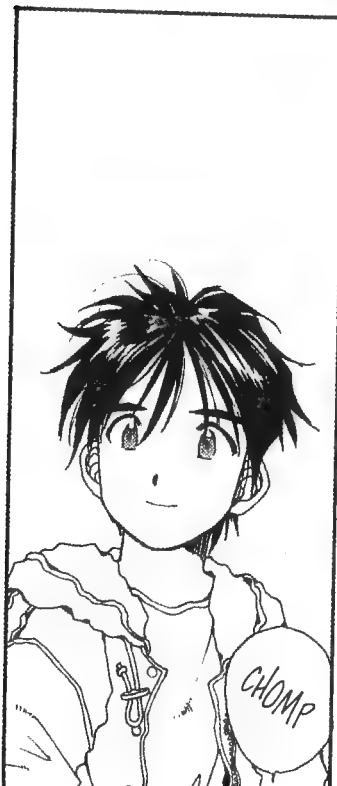
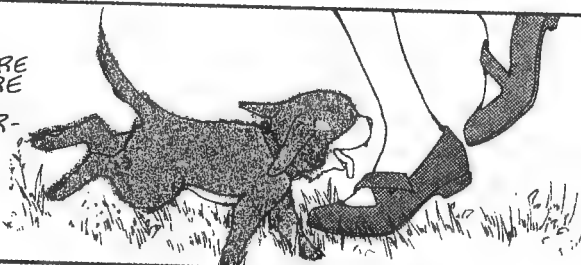
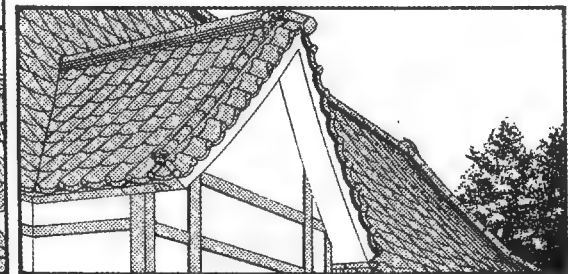
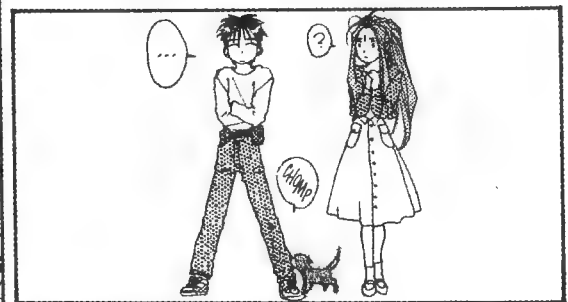
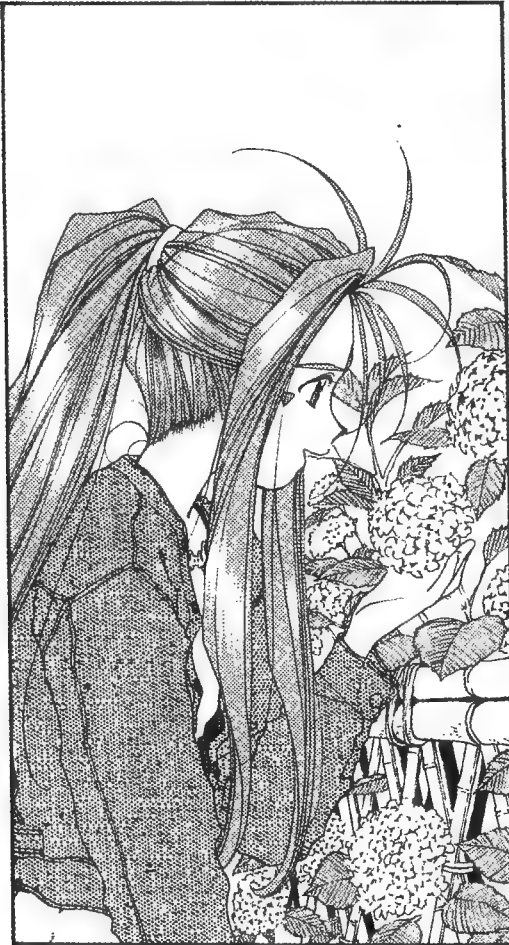
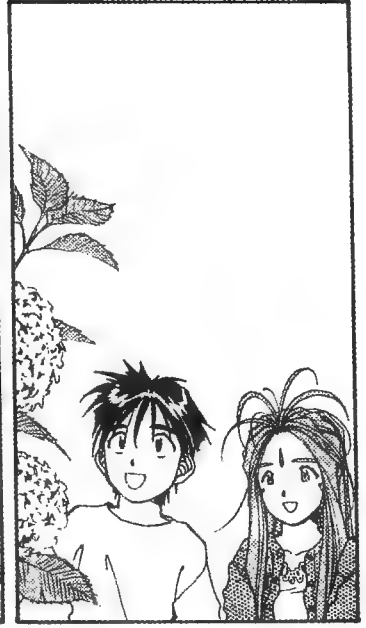
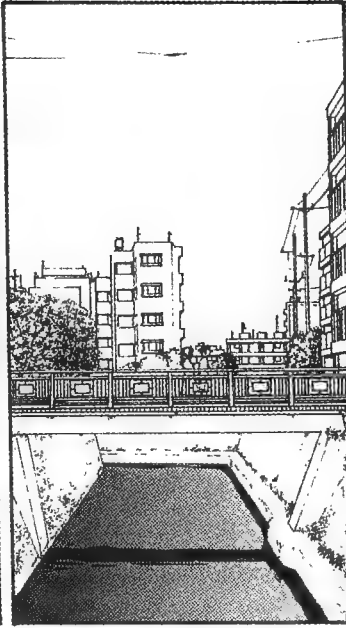
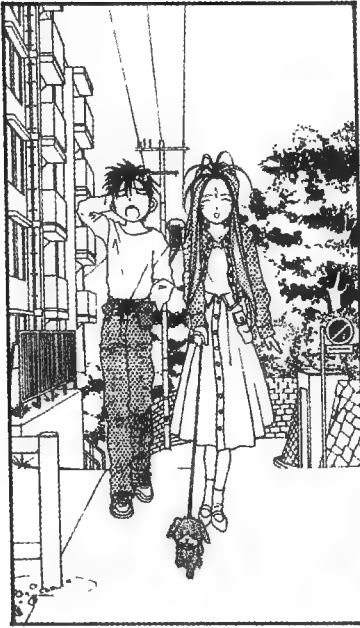
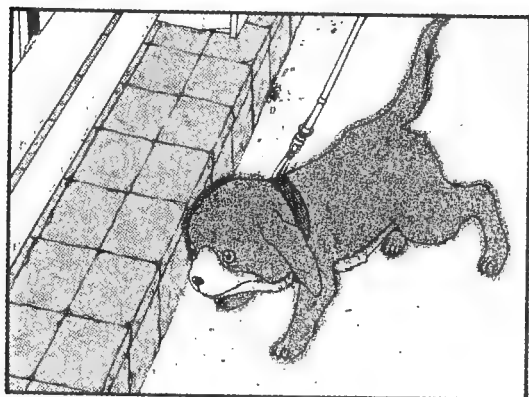
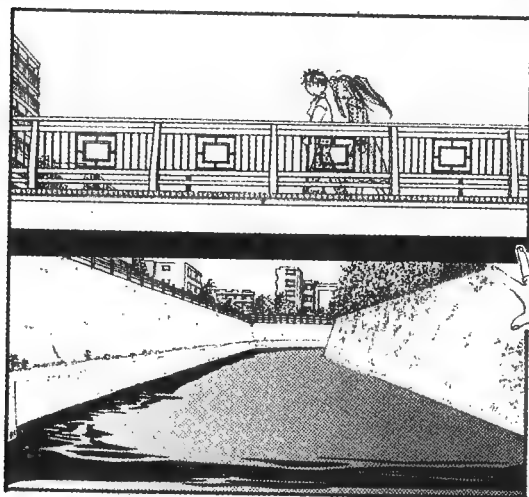
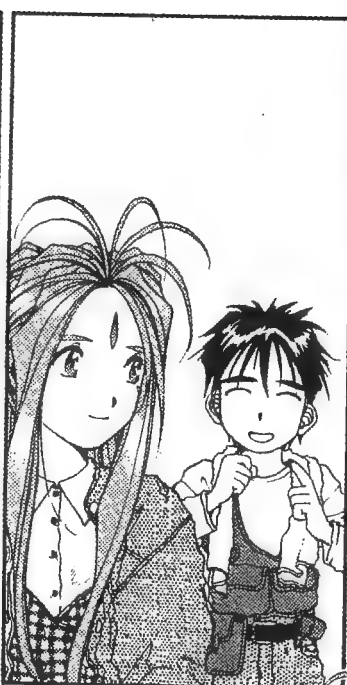
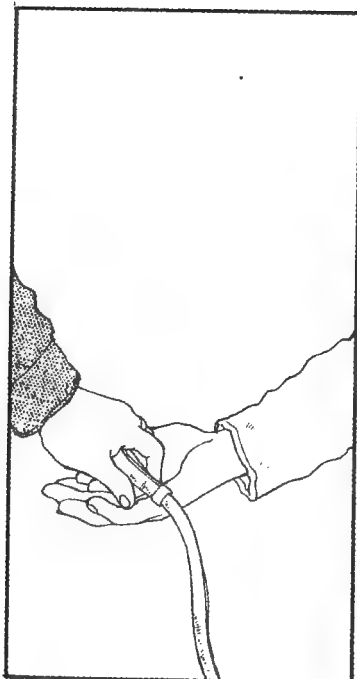
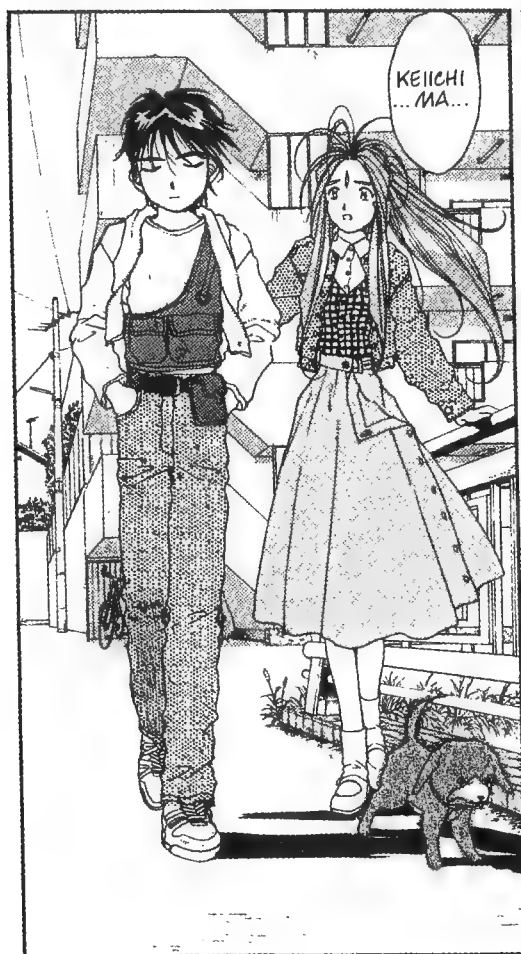
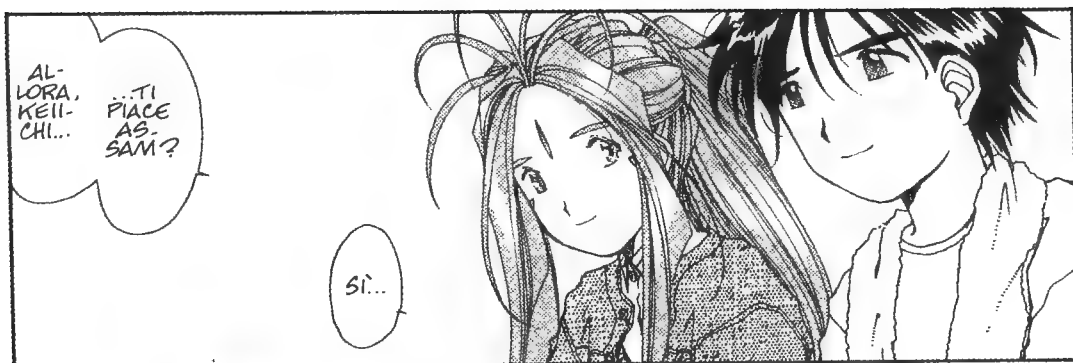
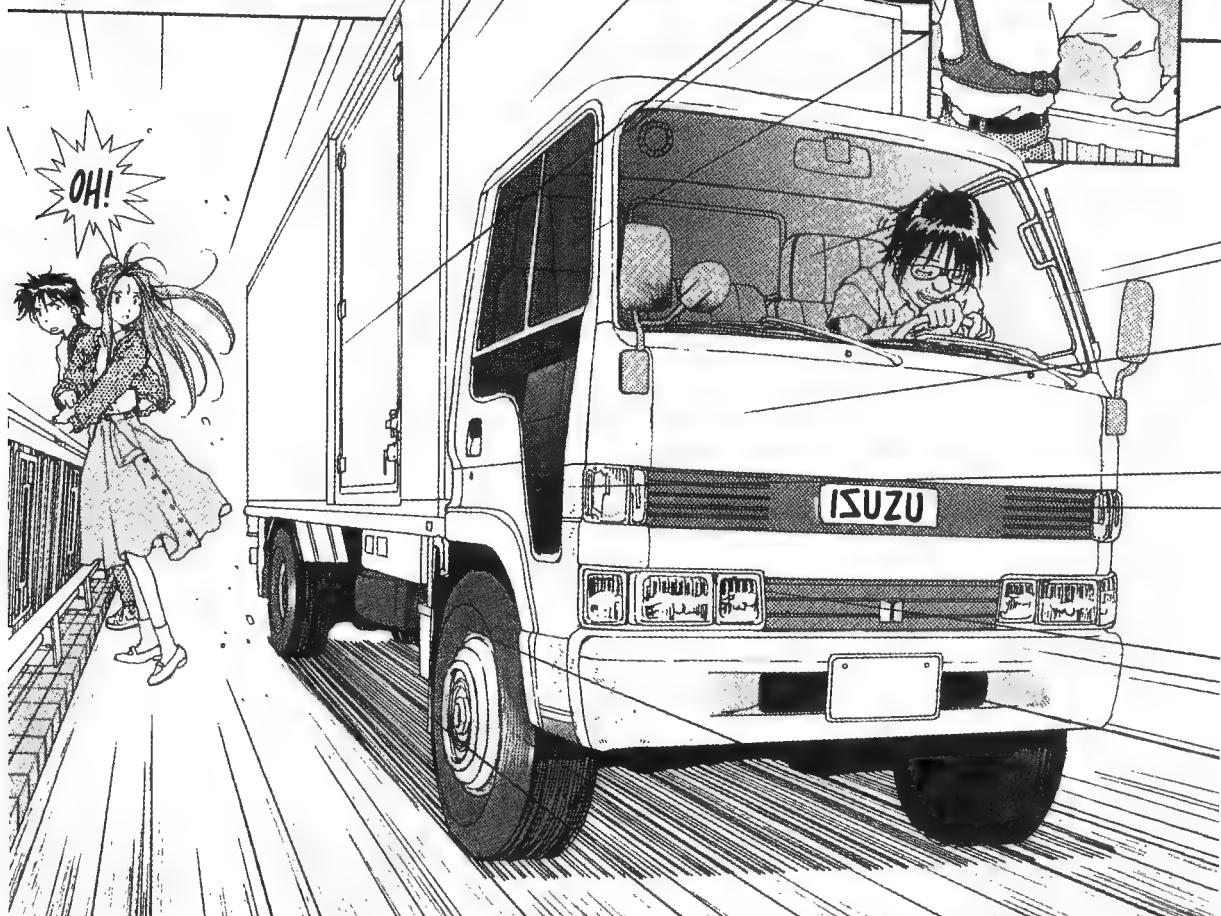
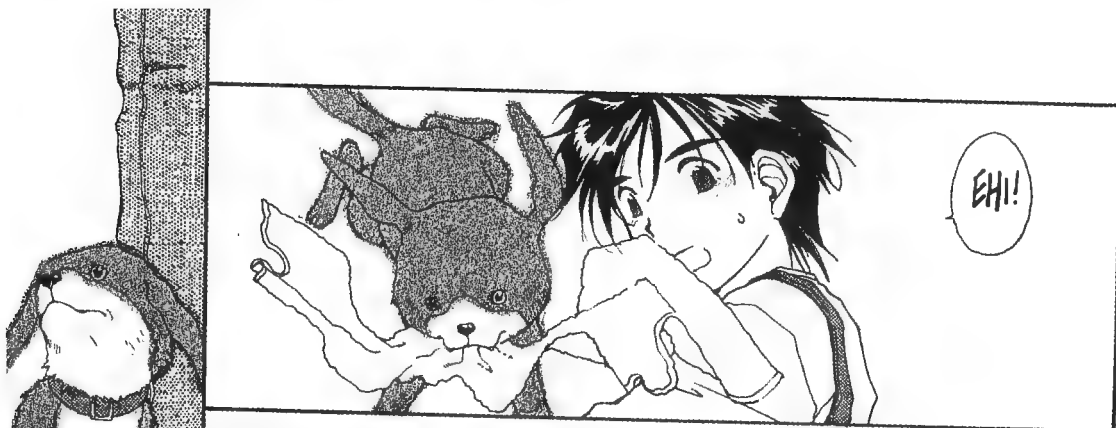
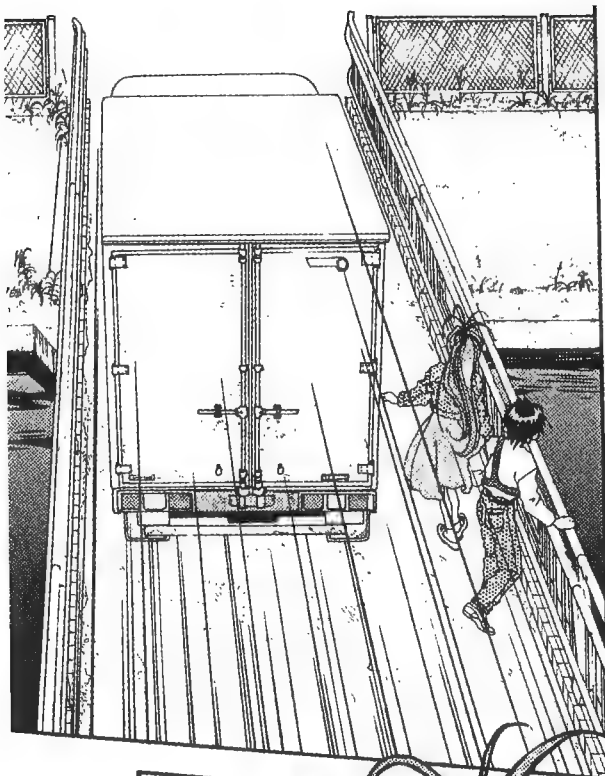
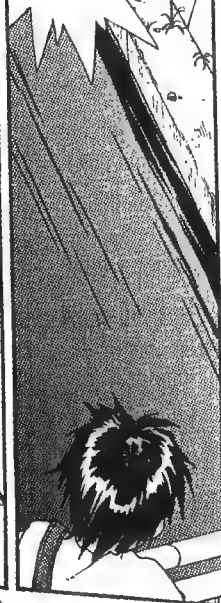
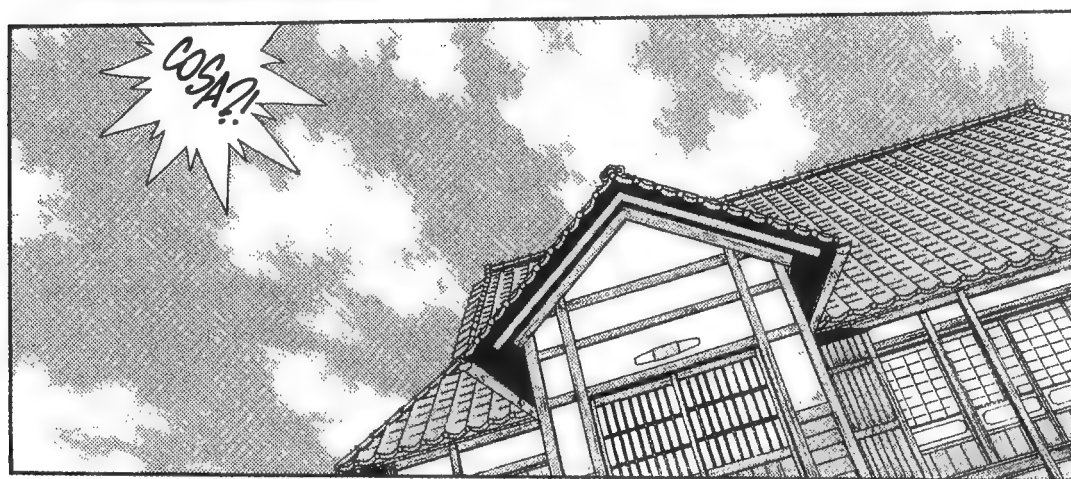
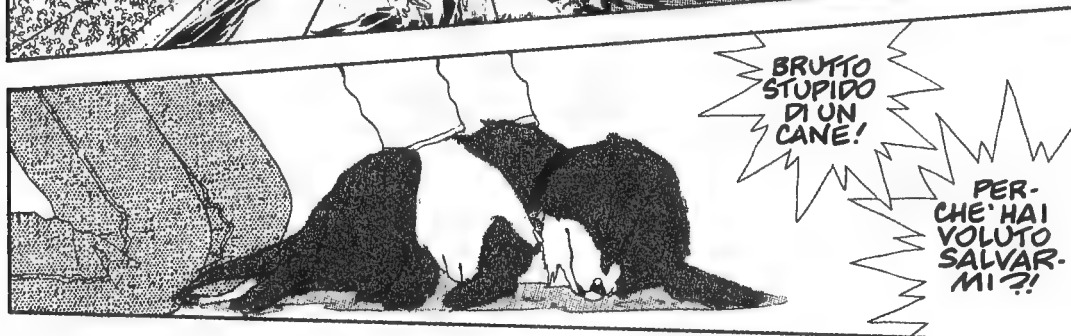
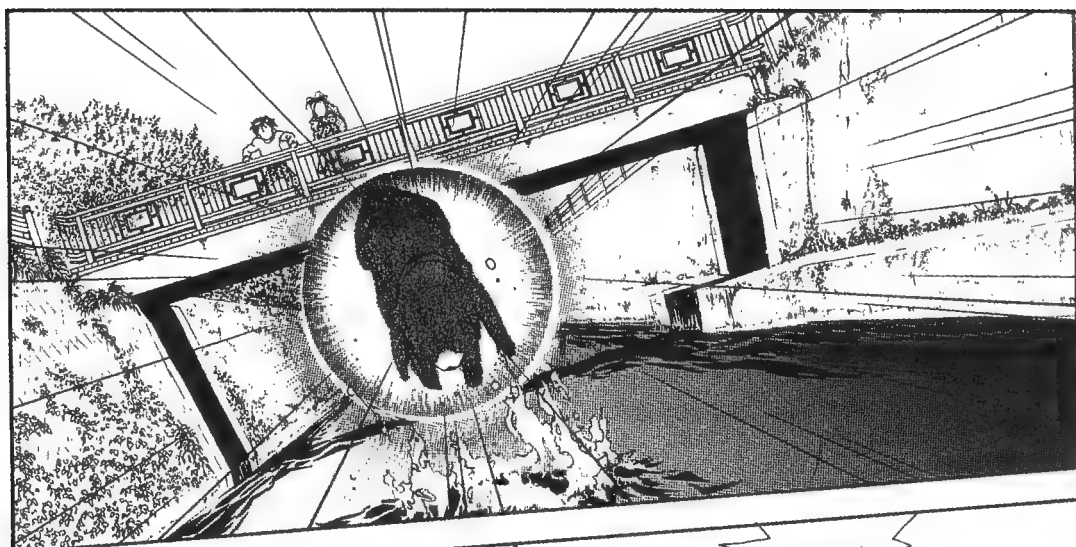
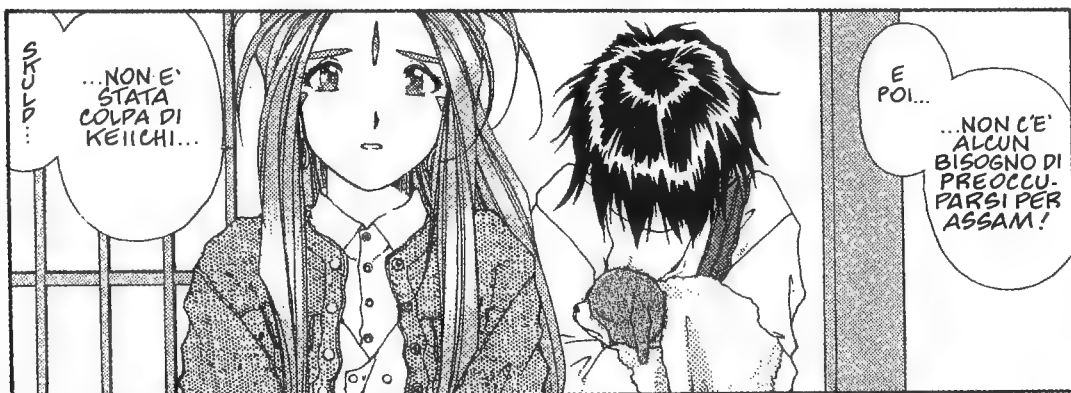
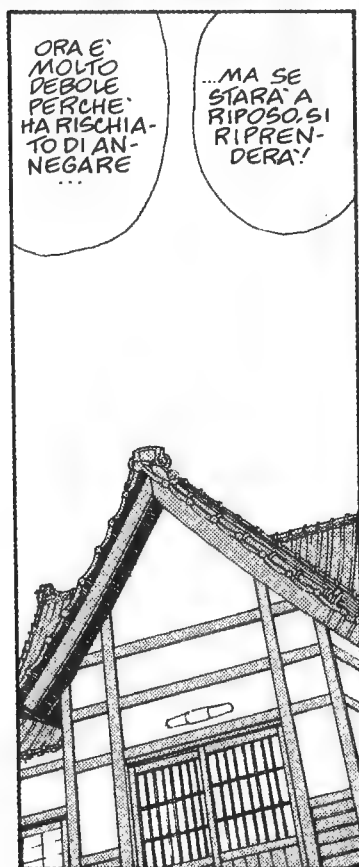
...
?
CHOMP

KEIICHI ...MA...

...

QUANDO LA FINIAMO?

CHOMP

EHI!
STUPIDO! CHE DIAVO-LO FAI?!
SPLAASH
OH!
ISUZU

NON TORNA A GALLA!
M-MI HA COSTRETTO A SPOSTARMI PER NON ESSERE INVESTITO?
ASSAMI!

BRUTTO STUPIDO DI UN CANE!
PERCHE' HAI VOLUTO SALVARMI?!
RIPRENDITI, NIHONMARU!
COSA?!

ORA È MOLTO DEBOLE PERCHÈ HA RISCHIATO DI ANNEGARE...

...MA SE STARÀ A RIPOSO, SI RIPRENDERÀ!

KEIICHI... ASSAM CE LA FARA' TRANQUILLAMENTE A RIMETTERSI...

BE', IO RESTO QUI AD ASSISTERLO... TU VA' PURE A DORMIRE!

BE', MI SEMBRA GIUSTO! DI' UN PO', NON ERI TU QUELLO CHE ODIAVA I CANI?

IO NON ODIO I CANI...
E NEMMENO LUI...
MA ALLORA PERCHE' NON VOLEVI TENERLO?

ECCO...

CORRI, NIHON-MARU!
PRENDI LA SCAR-PA!

E QUE-STE?
CHI E' STATO?

NIHONMARU

NIHONMARU

KEIICHI!
KEIICHI!
N-HONMARU...

COSA TI SUCCE-DE?
UH...

PERCHE' CI AFFE-ZIONERE-MO A LUI...
...MA NON LO VO-GLIO!

IO...
...IO NON LO ODIO...
...COSA?

...PIÙ ENTRERÀ A FAR PARTE DELLA NOSTRA VITA...
QUANDO LO PERDEREMO, CI APRIRÀ UNA VORAGINE NEL CUORE...
È PER QUESTO CHE...
...QUANDO MORÌ NIHONMARU...
...DECISI DI NON TENERE MAI PIÙ NESSUN CANE...
NIHONMARU
IO CREDO CHE NIHONMARU SIA STATO FELICE...
...PER TUTTO L'AMORE CHE HAI SAPUTO DARGLI...
LA TRISTEZZA PER LA SEPARAZIONE È UN SEGNALE...
...È LA PROVA DI QUANTO PROFONDO FOSSE L'AMORE...

NON DEVI TEMERE QUESTO TIPO DI TRISTEZZA... SE LO FAI, NON RIUSCIRAI AD AMARE PIU' NESSUNO ...

SNIFF

FLIP
FLIP
洗顔フォーム
Ado
武江製薬株式会社

OH...

MALEDETTO STUPIDO! MI HAI FATTO STARE MALE, LO SAI?!

ANCHE QUESTA GIOIA...
...È UNA PROVA DEL TUO AMO-RE...

CHOMP

CORRI, PADEL-LA!

FWEET!

KEIICHI!

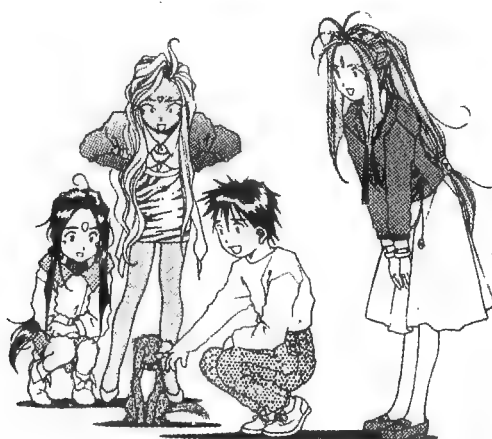
KEIICHI! ABBIAMO TROVATO IL PADRONE!

GLI... GLI HAI TROVATO UN PADRONE?

OH, SCUSAMI... SONO STATO IO A DIRTI DI CERCARE QUALCUNO CHE POTESSE TENERLO...
...MA CREDO CHE ORMAI POSSIAMO TENERLO NOI...
CREDO CHE TU NON ABBIA CAPITO!

IO HO TROVATO IL SUO **VERO** PADRONE!
CHI HA VISTO QUESTO CAGNOLINO E' PREGATO DI CONTATTARMI. SI CHIAMA **BRUNO** E HA UN MESE. E' MARRONE E BIANCO. TELEFONO: 045(4X)04XX

VI RIN-
GRAZIO DI
CUORE...
SKULD...
NON VUOI
SALU-
TARLO?
SONO
FELICE
PER TE,
BRUNO...
AH!
OH!
CHOMP
VEDO
CHE SI E'
MOLTO
AFFE-
ZIONATO
A LEI...
MI
DISPIACE
PORTAR-
VELO
VIA...

DIVENTÒ UN APPUNTAMENTO QUASI FISSO, DA ALLORA...

ALMENO UNA VOLTA AL MESE ERAVAMO LÀ A FARCI MOR-DICCHIARE LE MANICHE...

OH, MIA DEA! - CONTINUA

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO CINQUANTACINQUE

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO CNQUANTACINQUE

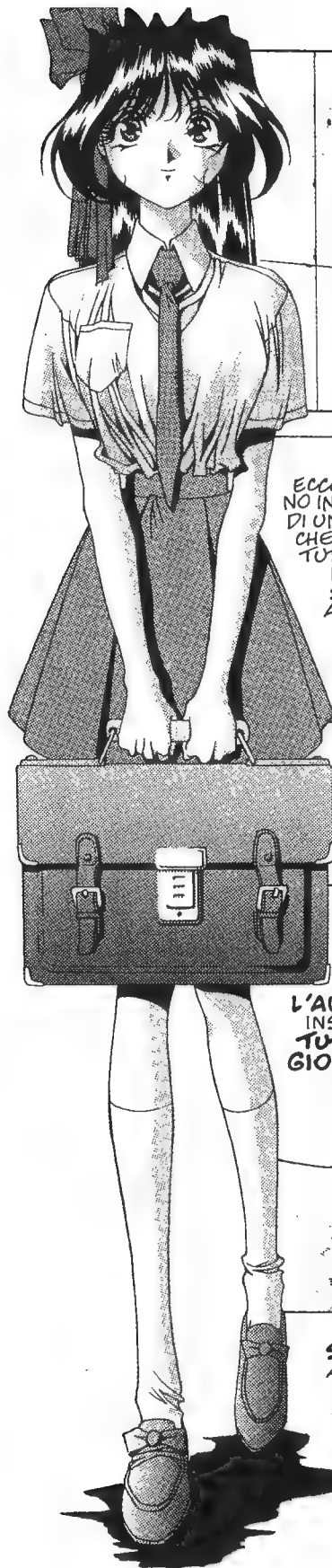
La famiglia Tendoji - "Tendoji-ke a Go"
da Assembler OX vol. 3 - 1995
Non temere la tristezza - "Kanashimi o Osorenaide"
da Aa! Megamisama vol. 10 - 1994
Tokyo Love Story - "Yo ni mo Kimiyona Tokyo Amazing Love Story"
da Calm Breaker vol. 2 - 1996
L'ambizione del Circolo Ninja - "Ninja Kenkyukai no Yabo"
da Who is Fo!? vol. 1 - 1995
COPERTINA: Sayuri e diversi personaggi di Calm Breaker che vedrete nei prossimi mesi... © Iwase/Kodansha
BOX: Ranma 1/2 e P-chan © Takahashi/Shogakukan

RITORNO AL FUTURO

Costruire la nostra rivista ammiraglia assieme a voi inizia a dare i frutti sperati. Pubblicare tanti referendum e bandi di concorso poteva creare non poca confusione tra i nippo-fan, e invece i nostri affezionati lettori sono riusciti a divincolarsi senza troppi problemi tra i voti mensili, la scelta della sorpresina da pubblicare e i consigli in merito ai manga da recuperare (o da presentare). **Kappa Magazine** numero 50 - stentiamo quasi a crederlo - è ormai introvabile nelle librerie italiane perché le scorte del magazzino Star Comics sono state subito esaurite e siamo in attesa delle rese delle edicole per poter soddisfare chi è rimasto a bocca asciutta. Il numero 51, poi, ha ottenuto i voti più alti della storia della nostra rivista, grazie anche al dossier nato in seguito al nostro ultimo viaggio in Giappone. In molti hanno letto con interesse il breve vademecum che abbiamo redatto e sono rimasti molto incuriositi: una guida a misura di otaku non sarebbe male, per sognare a occhi aperti o in vista di un bel viaggio a Tokyo. Ci penseremo. Per il momento siamo tornati a impugnare le redini di **Kappa** e i nostri contributi saranno sempre più frequenti (dopo il mega-dossier sulle CLAMP in molti ci hanno chiesto di tornare a scrivere in prima persona gli articoli di questa rivista): se volete qualche anticipazione, sappiate che a marzo vi sveleremo mille curiosità su **Ranma 1/2**, ad aprile ci tufferemo nella saga delle macchine del tempo (**Time Bokan**, **Yattaman**, **Otasukeman**, **Yattodetaman**...) e a maggio ci godremo la seconda parte dello speciale su **Sailor Moon**. Se non vi basta, in concomitanza con l'uscita del primo *Gioco di Ruolo Ufficiale dei Manga* pubblicheremo su queste pagine un'avventura di **3x3 Occhi** da 'interpretare' con gli amici. E' inutile sottolineare quanto siamo legati a **Kappa** (se vogliamo continuare a chiamarci Kappa boys è fondamentale che questa rivista continui a vivere in acque tranquille), e tornare a occuparcene a trecentosessanta gradi ci stimola parecchio. Purtroppo (o per fortuna, a seconda dei casi), nell'ultimo anno siamo stati più impegnati sul fronte editoriale che su quello redazionale: provvedere a qualche albo bisognoso di cure (**Starlight**), rilanciare storiche collane con nuovi personaggi (**Mitico**, **Techno**...), varare importanti novità (**Ken il guerriero**, **Game Over**...) e, non ultimo, correre alle varie fiere per presentare il nuovo semestre editoriale della Star Comics. A proposito di fiere del fumetto, salutiamo l'amico Luca Boschi (da poco nominato direttore culturale del Salone di Lucca) e facciamo i nostri auguri a Silvano Mezzavilla per l'ormai storica Treviso Comics, che dal prossimo anno dovrebbe trasformarsi in Padova Comics a causa del forzato spostamento geografico. Siamo fermamente decisi a invitare un big (o una big) del fumetto direttamente dal Giappone per il prossimo autunno, ma non abbiamo ancora deciso a quale manifestazione farlo intervenire. Non sappiamo nemmeno chi avrete il piacere di conoscere dal vivo (anche se è ormai risaputo il nostro amore incondizionato per Rumiko Takahashi) poiché le case editrici nipponiche stanno ancora valutando l'impegno richiesto ai loro autori (non vogliono certo trovarsi senza tavole per le loro riviste).
Ora la situazione si è normalizzata. Come se non bastasse, poi, ci siamo trasferiti in una bella palazzina bolognese che ha le comodità di una vera redazione (e soprattutto le dimensioni), uscendo finalmente da quel disordine organizzato che per anni ci ha circondato sul lavoro. La promessa fatta a tutti voi qualche mese fa è mantenuta, e la rinnoviamo anche per questo 1997. Un anno che inizia non solo sotto la luce della stella, ma anche della costellazione dell'Orsa Maggiore (che sempre più persone conoscono e conosceranno come Hokuto). Felicità a tutti.

Kappa boys

«Il tutto sta nel dosare sentimento e stile, il tutto sta nel mettere insieme la rabbia estemporanea del punk e la più rigorosa impostazione jazzistica, per cominciare la più grande rivolta di tutti i tempi.»
Enrico Brizzi

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase
TOKYO LOVE STORY

LICEO
TORA NO ANA
(SCUOLA DI SAYURI)
DEVO CONFESSARVI UNA COSA, RAGAZZE...
ECCO... MI SONO INNAMORATA DI UN RAGAZZO CHE PRENDE TUTTI I GIORNI IL MIO STESSO AUTOBUS...
...PERÒ LUI NON SI È NEMMENO ACCORTO CHE ESISTO...
MIHO YAMANAKA
ANNI 16 – APPASSIONATA DI LETTERATURA, INTELLIGENTISSIMA, PER GLI AMICI "MI".
PRENDETE L'AUTOBUS INSIEME TUTTI I GIORNI?
ACCIDENTI, MIHO... E OGNI TANTO NE RIPORTATE INDIETRO QUALCUNO?
SAYURI SAKAZAKI
ANNI APPARENTI 16 - ANDROIDE, MODULO KE 28, PER GLI AMICI "SAYURI".

AH, SI'?
SAI COME TI CHIAMANO, A SCUOLA? LADY OCA!
AH AH AH! CHE BATTUTA STUPIDA! ECCO PERCHE' HAI QUEL SOPRANNOME!
COMUNQUE, UN SISTEMA PER FARTI NOTARE CI SAREBBE...
KEIKO TAKEGAMI
ANNI 16 - EX TEPPISTELLA, PREMUROSA, FORTE, PER GLI AMICI "KEI".

I MASCHI SONO MOLTO SEMPLICI... A LORO INTERESSA SOLO ARRICCHIRSI, MANGIARE E FARE SESSO... PERCIO', DATO CHE HAI POCHI SOLDI E NON SEI UNA BOMBA SEXY, CREDO CHE TI CONVENGA PUNTARE TUTTO SUL CIBO!
UH...
EHI! MA COME TI PERMETTI?!
CHE IDIOZIE...
BE'? CHE TI PRENDE, SAYURI?
?
IO... NON CAPISCO COSA SIGNIFICHI INNAMORARSI...
E' QUALCOSA DI DIVERTENTE?

MA DAI, SAYURI... NON DIRMI CHE NON TI SEI MAI PRESA NEMMENO UNA **COTTARELLA**?

NIENTE DI NIENTE?

COSA SAREBBE UNA **COTTARELLA**?

Il manuale dell'amore
FACILE-FACILE!
Esempi pratici compren-
sibili anche per
un macaco!

CAMERA DI SAYURI

SICCHE', AMARE SIGNIFICA PRENDERE DI MIRA UN UOMO COME FAREBBE UN NINJA ASSASSINO PROFES-SIONISTA...
NON CAPISCO CHE DI-VERTIMEN-TO CI SIA IN TUTTO QUESTO...

PREN-DERE DI MI-RA UN UOMO...

CHISSA'... ANDRA' BENE IL CAPOSE-ZIONE?
MA FAC-CIO COSI' SCHI-FO?!

"LA COSA MIGLIORE SAREBBE CHIEDERE CONSIGLIO A UNA DON-NA MATURA, POSSIBIL-MENTE CON PIU' ESPE-RIENZA IN CAMPO SENTIMEN-TALE..."

UNA DONNA MATU-RA...
...CON PIU' ESPE-RIENZA IN CAM-PO SEN-TIMEN-TALE...

KING CRIMSON MANSION, CASA DI CHISATO.

...VORREI INNAMORARMI!
KA THAAHUM

PUOI RIPETERE, PER FAVORE?
AH AH AH! TEMO DI AVER CAPITO MALE...

CO... COSA?

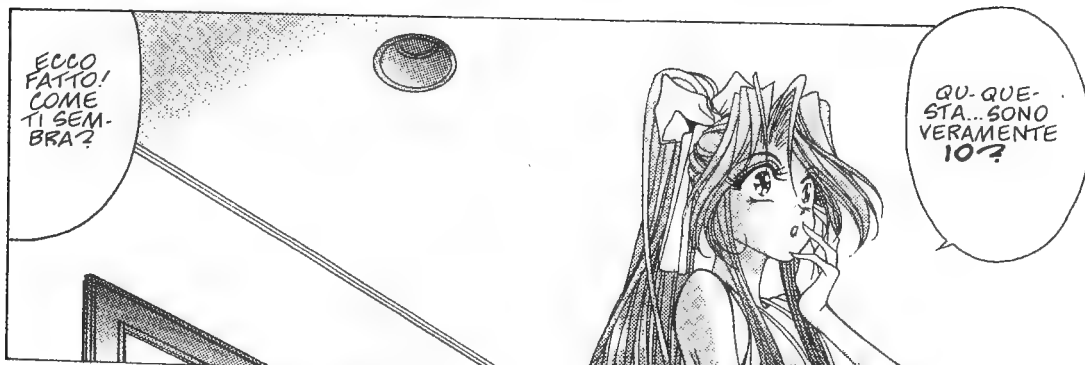
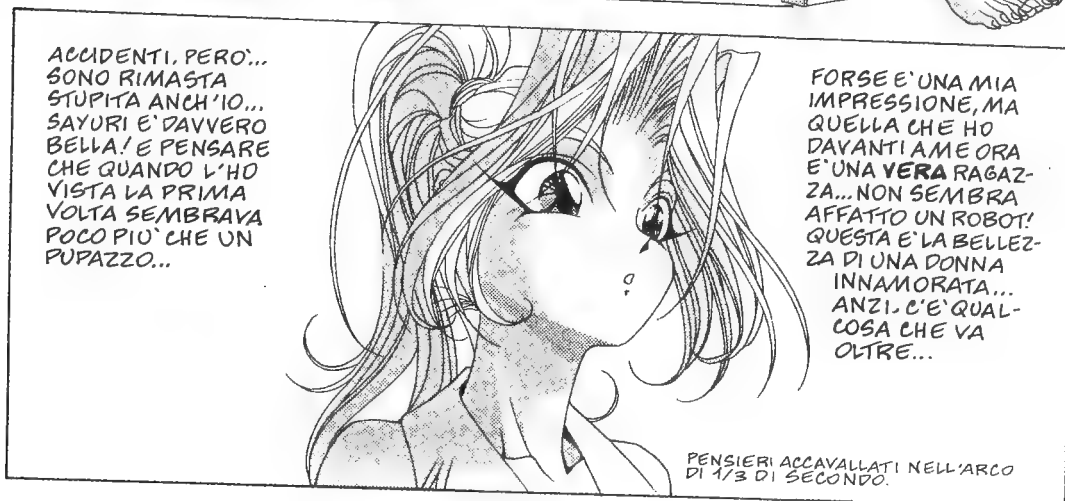
VOGLIO INNAMORARMI DI UN UOMO!

MI E KEI DICONO CHE NON È NORMALE NON AVER ANCORA AVUTO LA PRIMA COTTA ALL'ETÀ DI SEDICI ANNI...
DEVI INSEGNARMI AD AMARE QUALCUNO, CHISATO!

ORA CAPISCO... E' PER QUESTO CHE E' VENUTA A CHIEDERMI CONSIGLIO... GIÀ... SAREBBE STATO INUTILE CHIEDERE QUESTE COSE A TOSHIYA... ANZI, FORTUNA CHE NON HA DETTO NIENTE A QUEL DECEREBRATO! SE FOSSE STATO LUI A INSEGNARLE IL CONCETTO DI AMORE, NON OSO NEMMENO IMMAGINARE COSA SAREBBE POTUTO ACCADERLE...

PERÒ SAYURI È UN ROBOT... NON CREDO CHE PER LEI SIA POSSIBILE COMPRENDERE IL SENTIMENTO DELL'AMORE...

MA NO, CHE DICO... NONOSTANTE SIA UN ANDROIDE, SAYURI PENSA E VIVE COME UNA RAGAZZA GRAZIE ALLA SUA INTELLIGENZA ARTIFICIALE... POTREBBE ANCHE DARSI CHE... OH, CIELO... MA SE POI SI INNAMORASSE VERAMENTE DI QUALCUNO, COSA ACCADREBBE?

QUESTI PENSIERI SI SONO ACCAVALLATI NELL'ARCO DI MEZZO SECONDO.

ECCO FATTO! COME TI SEMBRA?
QU-QUESTA... SONO VERAMENTE IO?
SPESSO L'ASPETTO GIOCA UN RUOLO FONDAMENTALE IN QUESTO CAMPO...
PER CUI BISOGNA CURARE OGNI SINGOLO PARTICOLARE CHE POSSA INCIDERE SUL COLPO D'OCCHIO INIZIALE!
ALLORA PER INNAMORARSI CI SI DEVE TRUCCARE...
RIPENSANDOCI BENE, ANCHE NEL LIBRO C'È SCRITTO CHE L'AMORE RENDE PIÙ BELLA UNA DONNA...
ACCIDENTI, PERÒ... SONO RIMASTA STUPITA ANCH'IO... SAYURI È DAVVERO BELLA! E PENSARE CHE QUANDO L'HO VISTA LA PRIMA VOLTA SEMBRAVA POCO PIÙ CHE UN PUPAZZO...
FORSE È UNA MIA IMPRESSIONE, MA QUELLA CHE HO DAVANTI A ME ORA È UNA VERA RAGAZZA... NON SEMBRA AFFATTO UN ROBOT! QUESTA È LA BELLEZZA DI UNA DONNA INNAMORATA... ANZI, C'È QUALCOSA CHE VA OLTRE...
PENSIERI ACCAVALLATI NELL'ARCO DI 1/3 DI SECONDO.

SAYURI POSSIEDE UNA BELLEZZA INGENUA. PURA... DIVERSA DA QUELLA UMANA...
SEMBRA... SEMBRA UN ANGELO SCESO DAL CIELO...

AH... N-NIENTE...
COS... ?
COSA TI E' SUCCESSO?
CHISATO?

OGGI SEI UN PO' STRANA, CHISATO...

EHM...
AH AH AH... MA CHE DICI...?

SÌ, C'È!
PIUTTOSTO, SAYURI... DIMMI, C'È QUALCHE RAGAZZO CHE TI PIACE?

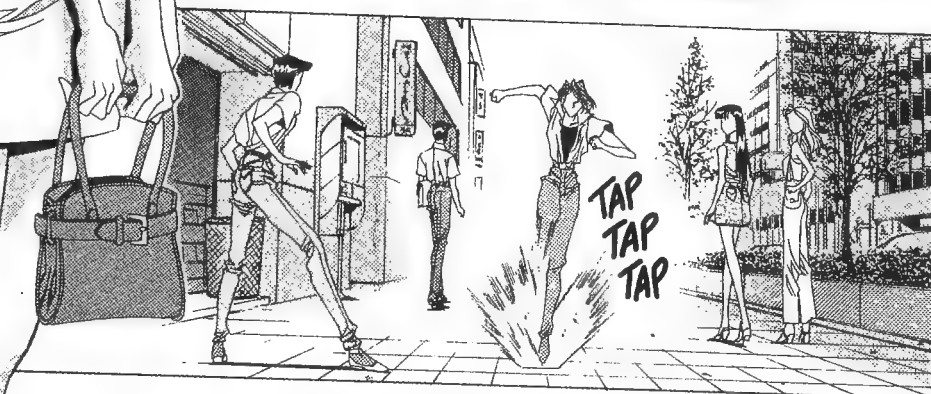
...MA DI UN UOMO!
MA È MOLTO PIÙ GRANDE DI ME, QUINDI NON SI TRATTA DI UN RAGAZZO...

NO, NON E' COSÌ!
AAH, CAPISCO! SCOMMETTO CHE E' UNO DEI TUOI PROFESSORI!

UH... E ALLORA CHE TIPO D'UOMO E'?
E' MOLTO GENTILE, MA MI TRATTA SEMPRE COME SE FOSSI UNA BAMBINA!

SUL SERIO?
SEI MOLTO BELLA, E HAI UN ASPETTO TUTT'ALTRO CHE INFANTILE!
BE', ALLORA BASTA CHE LA PROSSIMA VOLTA TU TI FACCIA VEDERE DA LUI COSÌ VESTITA!

E FINALMENTE ARRIVÒ LA DOMENICA...
NIPO
RICO
SPOR

LO SO, NON DOVREI ESSERE QUI... PERÒ È MIO DOVERE SEGUIRE LO SVILUPPO DI SAYURI...
STA ASPETTANDO L'UOMO CHE LE PIACE SEGUENDO IL CONSIGLIO RIGUARDANTE LA FINTA COINCIDENZA...
SONO PROPRIO CURIOSA DI SCOPRIRE CHE TIPO D'UOMO POSSA INCONTRARE I GUSTI DI UNA RAGAZZA ANDROIDE...
CERTO, ANCHE QUESTO FA PARTE DELLE RICERCHE... IL MIO INTERESSE È PURAMENTE SCIENTIFICO...
TAP TAP TAP
OGGI C'È LA GRANDE SVENDITA SEMESTRALE DEI MAGAZZINI D'ELETTRONICA JONAN, IL DISCOUNT DEI ROBOT!
COMPRERÒ TUTTI I ROBOT DEGNI DI ESSERE PRESI IN CONSIDERAZIONE DA UN GENIO COME ME!

OH?!

AH...

EHM...

...
NON VORREI SEMBRARLE SFACCIATO, MA UNA BELLEZZA RADIOSA COME LA SUA CREDO SIA DAVVERO DIFFICILE DA DIMENTICARE...
...SPERO CHE LA COSA NON LA OFFENDA...
MI SCUSI, SIGNORINA... NON CI SIAMO PER CASO GIA' VISTI DA QUALCHE ALTRA PARTE?
SEMPRE SE NON HA NULLA IN PROGRAMMA, LE VA DI ANDARE A BERE QUALCOSA INSIEME?
IL MIO NOME E' TOSHIYA SAKAZAKI, E SONO IL PIU' GRANDE GENIO DI QUESTO SECOLO!
IO...
COSA...? MA... CIOE'...
OH, SE E' DEL **MIO** TEMPO CHE SI PREOCCUPA, NON DEVE DARSI PENA... POSSO GESTIRE I MIEI IMPEGNI COME VOGLIO, FORTUNATAMENTE...
SU, ANDIAMO! E' UN VERO ONORE PER ME FARE COMPAGNIA A UNA BELLA RAGAZZA COME LEI!
ECCO... IO...

STUPORE PARALIZZANTE.

E COSÌ... IL PRIMO AMORE DI SAYURI È TOSHIYA... MA, PIÙ CHE ALTRO...
...COME SI PERMETTE DI CORTEGGIARLA COSÌ SFACCIATAMENTE?!

IO DAVVERO **NON CAPISCO!** SARÀ ANCHE VESTITA E TRUCCATA, MA COME PUÒ NON ACCORGERSI CHE SI TRATTA DI **SAYURI**?!
ANZI, ADESSO CHE CI PENSO... **COME SI PERMETTE QUEL BRUTTO IDIOTA DI CORTEGGIARE UN'ALTRA DONNA?!**
NON LA PASSERÀ LISCIA!
QUELLA DONNA È TANTO GELOSA CHE NON SI SA MAI COME PRENDERLA...
COSA POSSO FARE?

FORSE QUESTO E' L'APPUNTAMENTO ROMANTICO DI CUI PARLAVA IL LIBRO...

SENTI, TI VA DI CENARE INSIEME?
VEDIAMO... "IN CASO DI INVITO A CENA..."

COSA STAI LEGGENDO?
"...E' BENE RISPONDERE DI SI' CON UN BEL SORRISO SULLE LABBRA..."

SI'!
EH
EH

UH...?
EHM...

QUESTA TIPA E' UN PO' STRANA...
DEVO AVER SBAGLIATO QUALCOSA...

AH AH AH ...LA COSA...
...SI FA DIVERTENTE! E VAI CON LE FOTO!

RIPENSANDOCI BENE, HO COMMESSO UNA GRAVE MANCANZA... NON TI HO ANCORA CHIESTO COME TI CHIAMI!

IL MIO NOME?
BE' SONO SAYURI, NO?

DAVVERO TI CHIAMI SAYURI?

PENSA UN PO', CONOSCO UNA RAGAZZA CON IL TUO STESSO NOME!
MA... SONO...

"INIZIALMENTE È SEMPRE CONSIGLIABILE FARE UN PO' LE PREZIOSE, RIFIUTANDO CON UN **NO** SECCO O CON UN PIÙ RASSICURANTE NON AFFRETTIAMO I TEMPI..."

MMH...

BRUTTO IDIOTA...

DAI, NON AFFRET-TIAMO I TEMPI!
TAP
UGH!

SKRRRR
SKATHUMP

C-CAPO-SEZIO-NE... STAI BENE?

OH!

OH, NON TEME-RE...
HA LA TESTA BELLA DURA!

IL CAPOSEZIONE SAKAZAKI COINVOLTO IN UNO SCANDALO!

KAMATA NEWS

Appuntamento segreto con la bella sconosciuta! Intervistato dichiara: SONO INNOCENTE!

CALM BREAKER- CONTINUA

ASSEMBLER 0X di Kia Asamiya

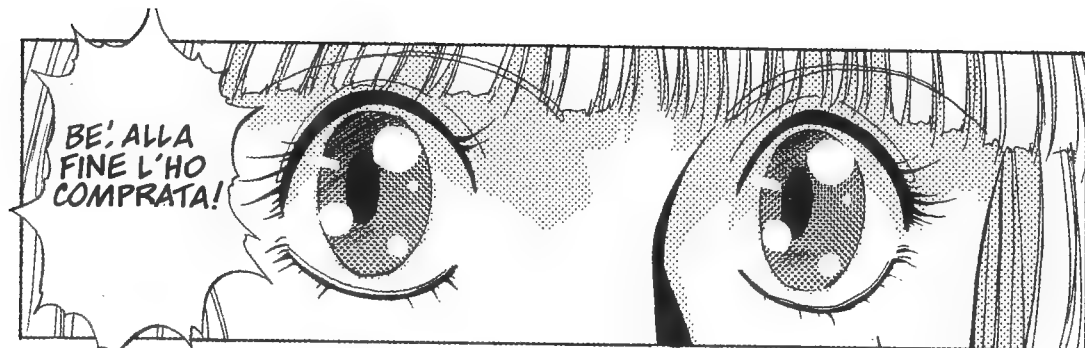
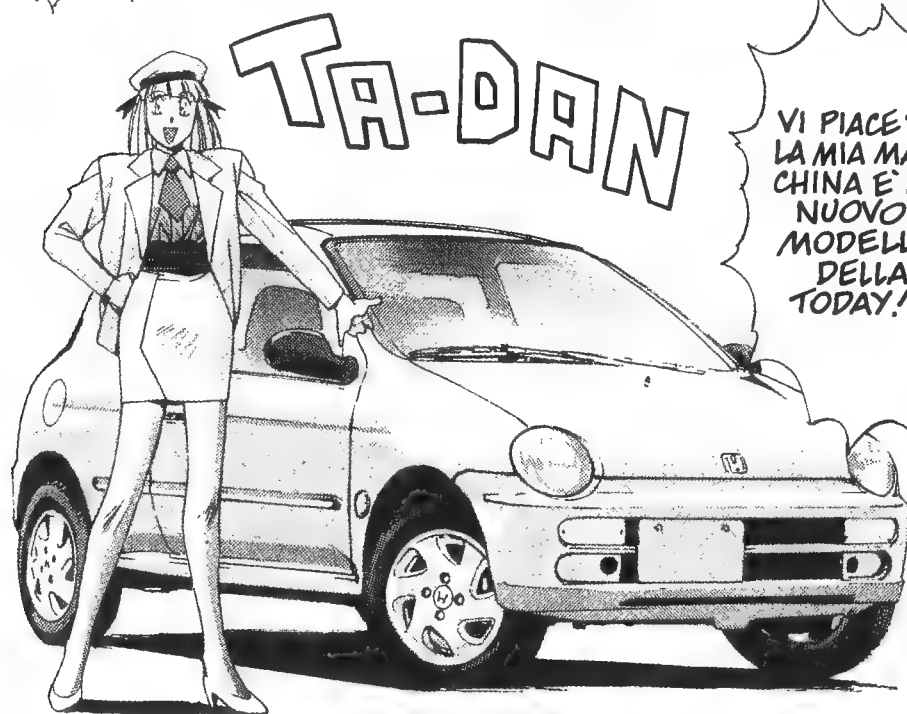
4 LA FAMIGLIA TENDOJI

CINQUE

QUATTRO

TRE

DUE

UNO

BE', ALLA FINE L'HO COMPRATA!

TA-DAN

VI PIACE? LA MIA MACCHINA È IL NUOVO MODELLO DELLA TODAY!

OH, BUONGIORNO, ASSEMBLER...

A-A-ASSEMBLER?!

SIGH
MA... IO...
COS...

ZAZAPT
UEEEI!
SPLASH
BASTA! PIANTALA!

WROOM!
STRONZO!
STRONZO!
STRONZO!
STRONZO!
STRONZO!

STRONZOOH!

WRAAM!
AAAAH!
OH...

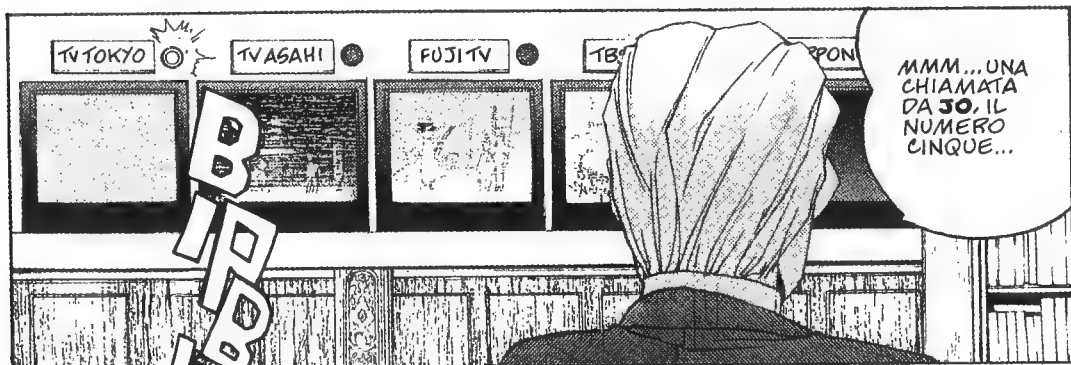
THUMP
KATHUMP
THUMP

KATHHMP
FSSSHHH
T-TOSHI...
AH...
AIUTO...
RUMORE DELLO SPAZIO
HHHMM

A... AIUTO...
T-TO-SHI...
MA... QUESTA VOCE... SE NON SBAGLIO E' QUELL'AMICA DI MEGUMI...

SÌ, DEV'ESSERE QUELLA ASSEMBLER... CHE GUAIO! DOVRÒ COMUNICARLO A PAPÀ!

CASA TENDOJI

LEGGERE SHAKESPEARE IN VACANZA E' DAVVERO RILASSANTE...

TV TOKYO
TV ASAHI
FUJI TV
MMM... UNA CHIAMATA DA JO, IL NUMERO CINQUE...
BIP BIP

COS'E' SUCCESSO, JO?
C'E' UN PROBLEMA, PAPA'!

SEMBRA CHE ASSEMBLER, UNA AMICA DI MEGUMI, ABBIA AVUTO UN INCIDENTE!
STA CHIEDENDO AIUTO! AVVERTI MEGUMI!

D'ACCORDO! MANDERO' IMMEDIATAMENTE I NUMERI UNO E DUE!
INTANTO CONTATTERO' ANCHE MEGUMI... HO COME L'IMPRESSIONE CHE AVREMO TRA LE MANI UNO DI QUEI LAVORI CHE NON CI CAPITAVANO DA TEMPO...

KOTO! HARU! E'ORA DI INTERVENIRE!
SI', PAPA'!
EHI! ASPETTA, HARU!
UH? COSA C'E', GO?
NON PORTATE IL NUMERO QUATTRO CON VOI...?
NON CE N'E' BISOGNO!
BLINK
PERO' POTRESTE AVERNE BISOGNO!
TU-TUM
NON CREDO SARA' NECESSARIO...
HARU! SONO TERMINATI I PREPARATIVI PER I CONTAINER DEI NUMERI DUE E TRE!
GRAZIE, DOC!
...E ANCHE IL NUMERO QUATTRO...
HO CAPITO... VIENI ANCHE TU CON NOI!
SWING
SWING
SWING
AGH!

KLAK SHA

WROOO

PERPLESSI? ANDATE A LEGGERVI "APPUNTI & RIASSUNTI" IN SECONDA DI COPERTINA_KB.

COSA? ASSEMBLER?

SÌ, SIGNORINA... I SUOI FRATELLI MAGGIORI HANNO APPENA LASCIATO LA BASE PER INTERVENIRE D'EMERGENZA...
E PERCHÉ NON LA LASCIANO DOV'È?!

È SICURA DI QUELLO CHE STA DICENDO?
TSK...

PARKER! PREPARA LA MACCHINA!
WHUMP
NON MI CHIAMO PARKER...

POSSIBILE CHE DEBBA SEMPRE ASSUMERMI IO LA RESPONSABILITÀ DI TUTTE LE STUPIDAGGINI CHE COMBINA QUELLA?!
ASSEMBLER SI COMPORTA PROPRIO COME UNA SUBNORMALE, A VOLTE! NON CAPISCO COSA CI TROVI TOSHI IN LEI!

COSA?! GLI ALTRI SONO GIÀ PARTITI ?!
DEVO ANDARE **ANCH'IO!**
EHM... RAN...

SH SH SH
SH SH

QUESTA VOLTA NON SI TRATTA DI ANDARE A SPASSO PER L'UNIVERSO...
EHI...
EHI!

KRE

E' QUI?
SI', SECONDO IL COMUNICATO DEL SIGNOR JO...

DEV'ESSERE LAGGIU'...

NON SEMBRA AVER PRESO FUOCO...

ANDIAMO, SEBASTIAN! PREPARA L'UGELLO A CUSCINETTO D'ARIA!
EHM... PURTROPPO...

...L'UGELLO E' ROTTO... E IO NON MI CHIAMO SEBASTIAN...
E IL VERRICELLO?
QUELLO E' A POSTO...

AMBROGIO! FA' COME TI DICO E PREPARA TUTTO!
MA... SIGNORINA... NON CREDO SIA IL CASO DI...
EVIDENTEMENTE DEVO OCCUPARMENE DI PERSONA...
SI', MA IO NON MI CHIAMO AMBROGIO...
I MIEI FRATELLI STANNO TARDANDO TROPPO...
METTITI SUBITO IN CONTATTO CON PAPA'!
CRIBBIO! NON ABBIAMO CHIESTO DOVE SI TROVI DI PRECISO!
POVERI NOI...

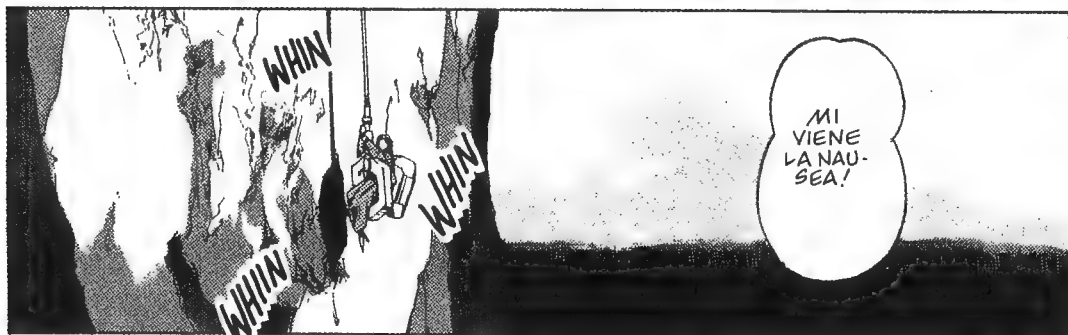
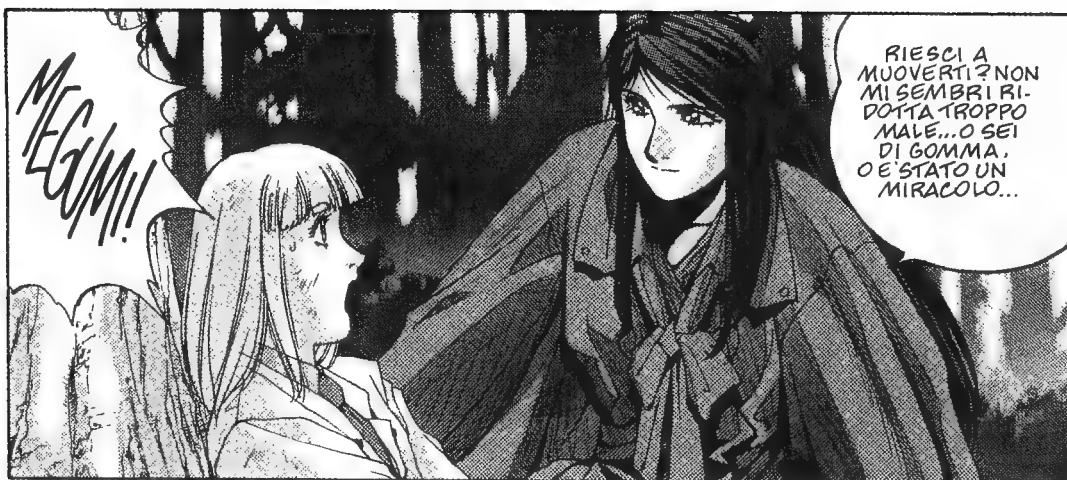
WHIIN
WHIIN
WHIIN
WHIIN
UFFA!

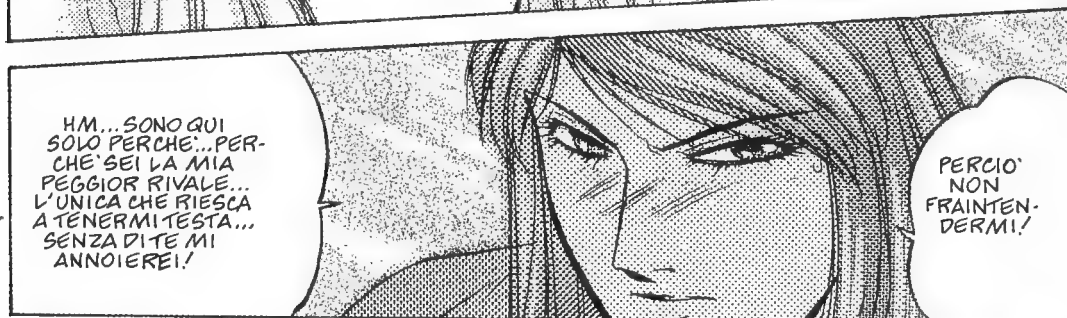
PERCHE' TOCCA PROPRIO A ME SALVARE QUELLA SVAMPITA?!

WHIN
WHIN
WHIIN
MI VIENE LA NAU-SEA!

ASSEM-BLER!
UH... NN...

CO-RAGGIO! STAI BENE?
CHI...

ASSEM-BLER!
UH...?

MEGUMI!
RIESCI A MUOVERTI? NON MI SEMBRI RIDOTTA TROPPO MALE...O SEI DI GOMMA, O E' STATO UN MIRACOLO...

S-SEI VENUTA A SALVARMI, MEGUMI...?

PERCIO' NON FRAINTENDERMI!
HM...SONO QUI SOLO PERCHE'...PERCHE' SEI LA MIA PEGGIOR RIVALE... L'UNICA CHE RIESCA A TENERMI TESTA... SENZA DI TE MI ANNOIEREI!

MEGUMI...

EVITA DI FRIGNARE, ASSEM-BLER!
SCU-SA...
TIRACI SU, ALFRED...

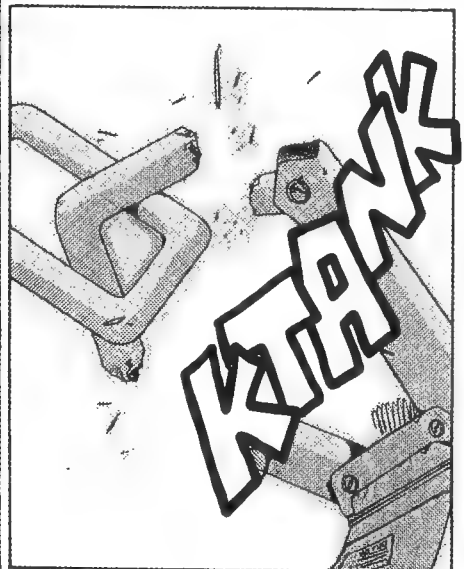
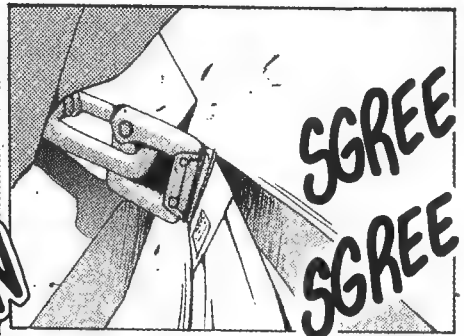
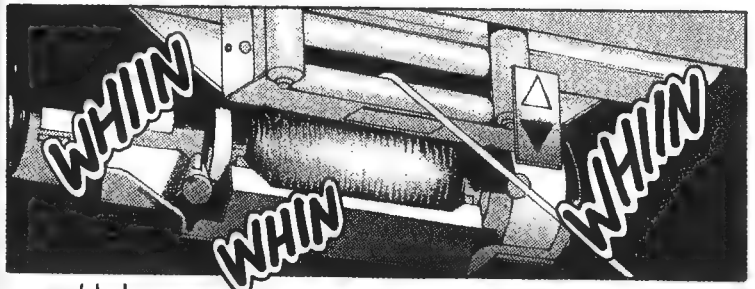
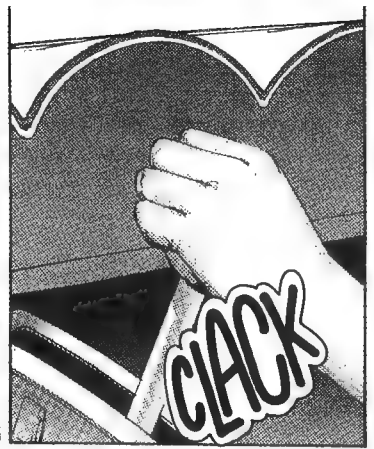
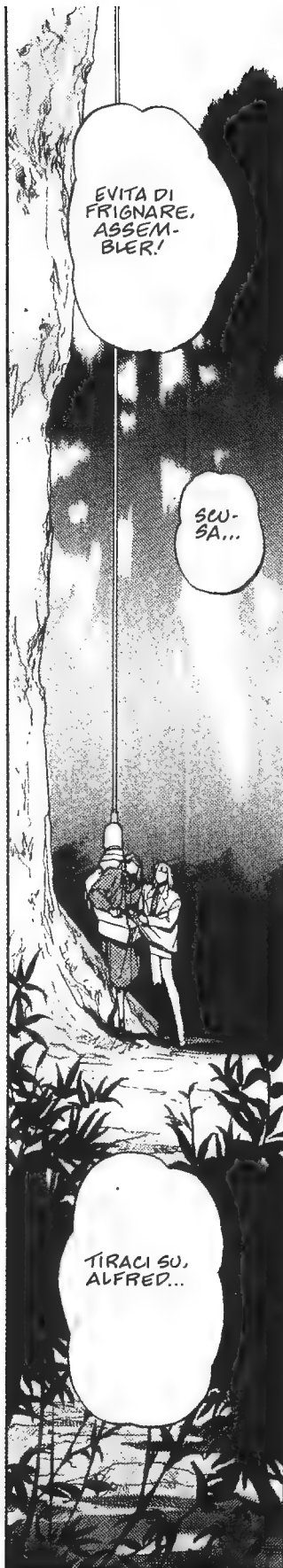
IO NON... OH, BE'! OK!

CLACK

WHIIN
WHIN
WHIIN

WHIN
WHIN
WHIN

SGREE
SGREE

KTANK

AAAH!
MALEDIZIONE! COM'E' POSSIBILE CHE QUEL GANCIO SI SIA SPEZZATO?!
GRAB

TI HO DETTO DI NON FRIGNARE!
IO SO SEMPRE QUELLO CHE FACCIO!
MEGUMI! LASCIAMI LA MANO! RISCHI DI CADERE ANCHE TU!
NNGH!

M-ME-GUMI...

SONO I MIEI FRATELLI! FINALMENTE SONO ARRIVATI!

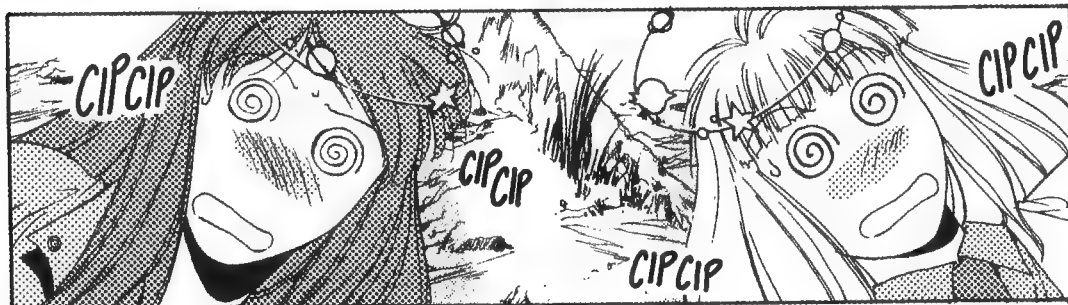
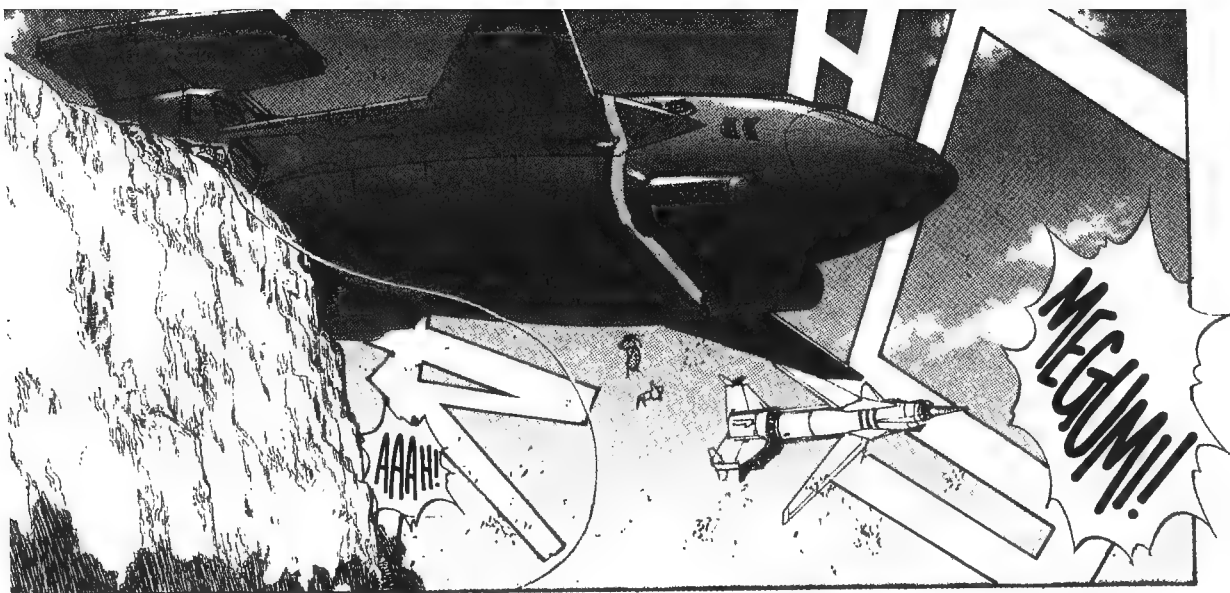
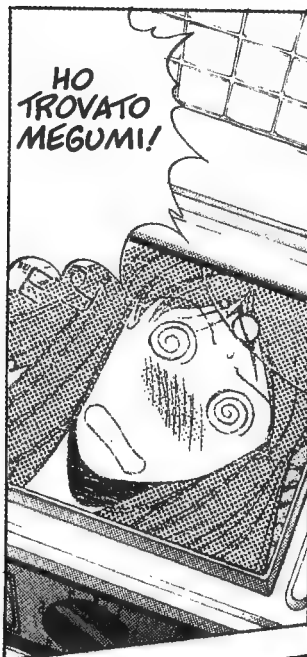
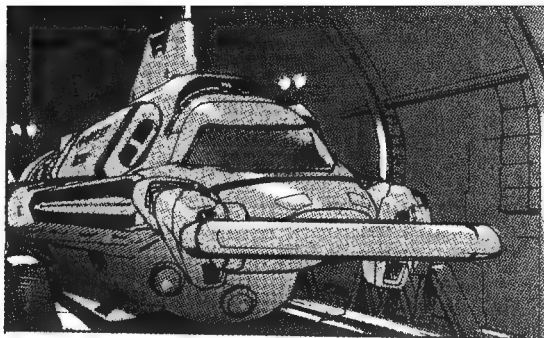
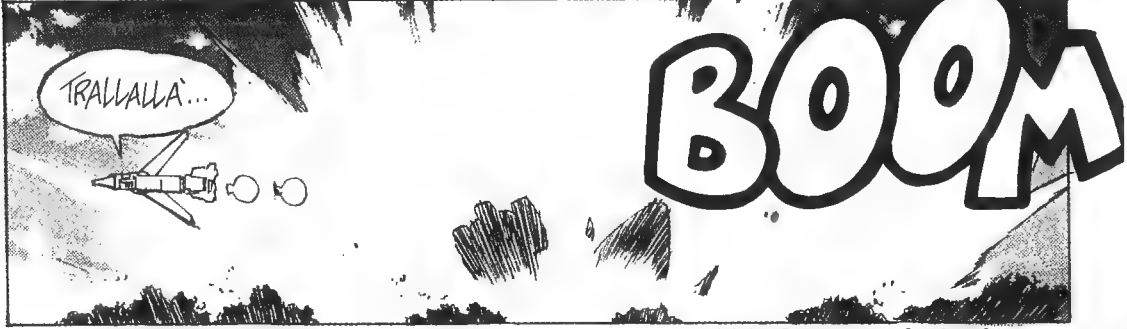
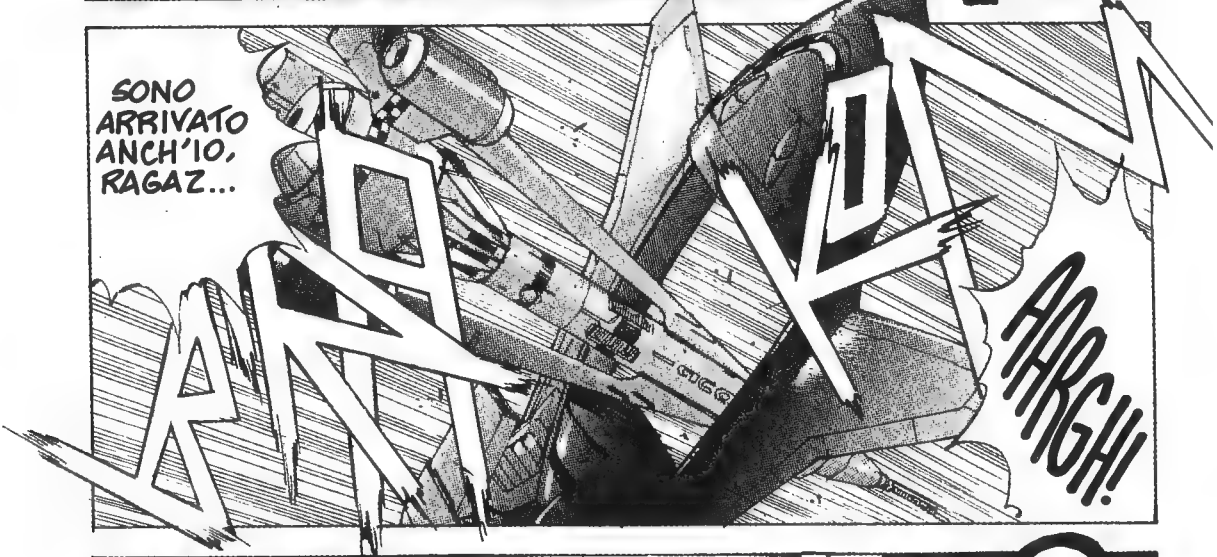
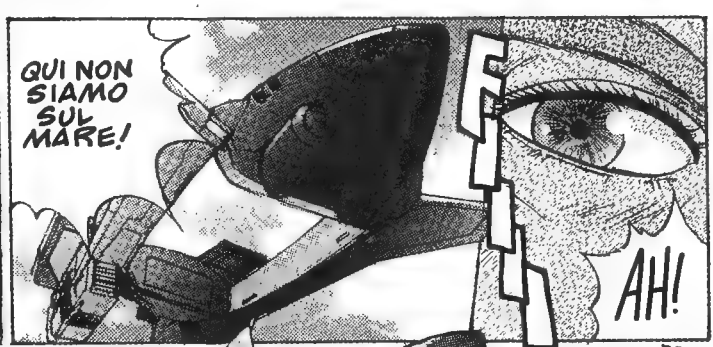
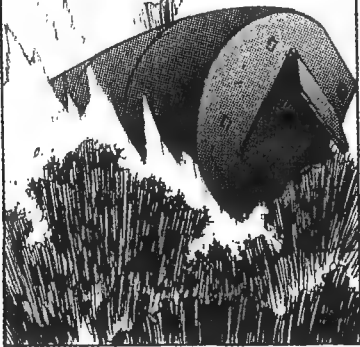
E' PROPRIO QUESTO CHE DETESTO DI TE!

MEGUMI!
AAAH!

AAAAAAAAAAH!

EHI, MEGUMI! DOVE SEI FINITA?
WHSSS
SCUSA PER IL RITARDO, MEGUMI!

S-SIGNORINA?

CIP CIP
CIP CIP
CIP CIP
CIP CIP

HO TROVATO MEGUMI!
BENE! SGANCIAMO IL CONTAINER! FA' UN BUON LAVORO, GO!
LASCIA FARE A ME!
AH!
ASSEMBLER! STAI BENE?!
SHAKE SHAKE SHAKE
CHE? CO? CHI? CU? CA?
UH?

ASSEMBLER OX-CONTINUA

CHANGING FO di To Nakazaki
L'AMBIZIONE DEL CIRCOLO NINJA

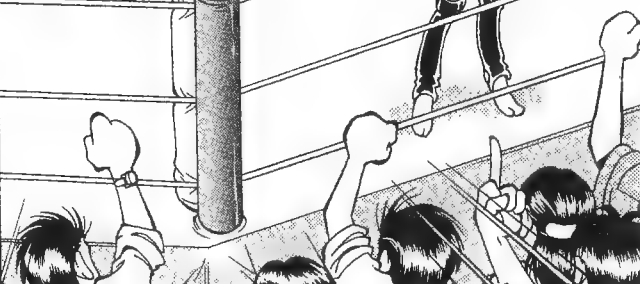
CIRCOLO AMICI DEL CATCH
PANCHE DA ALLENAMENTO
INCREDIBILE! SOLO 10.000 YEN!
CHI PRIMA ARRIVA, MEGLIO COMPRA!
MMH... 10.000 YEN... PERÒ...
SÌ, MA CON I POCHI SOLDI CHE ABBIAMO IN TASCA, NON POTREMO MAI PERMETTERCELA!
AH, SE ESISTESSE QUALCHE METODO PER GUADAGNARE MOLTO IN POCO TEMPO...
CULTURISMO
AL NOSTRO CIRCOLO SAREBBE MOLTO UTILE UNA COSA DEL GENERE!

CHIHAYA!
AOI! YUKI!!
VLAM
OH! PRESIDENTE FO!
COSA TI SUCCEDE? PERCHÈ SEI COSÌ AGITATO?

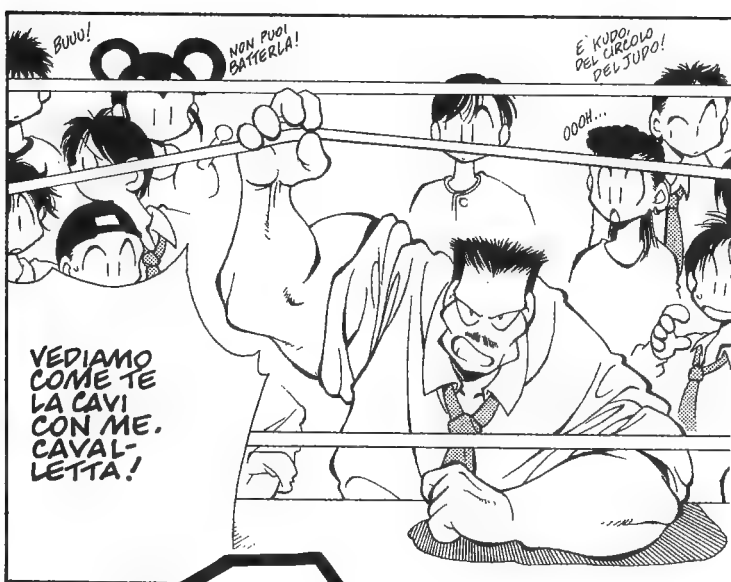
23ª EDIZIONE
MANIFESTAZIONE CULTURALE
SONO APERTE LE ISCRIZIONI PER LE INIZIATIVE ORGANIZZATE DAI CIRCOLI STUDENTESCHI. PER INFORMAZIONI, CONTATTARE L'ASSOCIAZIONE STUDENTESCA
È NECESSARIA LA MIA AUTORIZZAZIONE!
GUARDATE QUI! NON SIETE CONTENTE?

IL NOSTRO CIRCOLO DEL CATCH ORGANIZZERÀ INCONTRI APERTI AL PUBBLICO A CUI OGNI STUDENTE POTRÀ PARTECIPARE!
COSA?
SE DOVESSIMO PERDERE, IL VINCITORE POTRÀ ORDINARCI DI FARE QUALSIASI COSA...
...MA SE VINCESSIMO NOI, IL PERDENTE DOVRÀ DARCI CENTO YEN!
CHE NE DITE? IN QUESTO MODO POTREMO RACCOGLIERE 10.000 YEN IN UN BALENO!
CLAP CLAP CLAP CLAP
SÌ, MA SE DOVESSIMO PERDERE...
MA DI CHE TI PREOCCUPI? SE ACCADESSE QUALCOSA DEL GENERE, BASTERÀ CHE IL NOSTRO FO BEVA QUALCHE GOCCIA DEL NOSTRO SANGUE...
CE LA METTEREMO TUTTA PER COMPRARCI LA NOSTRA PANCA DA ALLENAMENTO! VINCEREMO!
WHUMP
CO...?

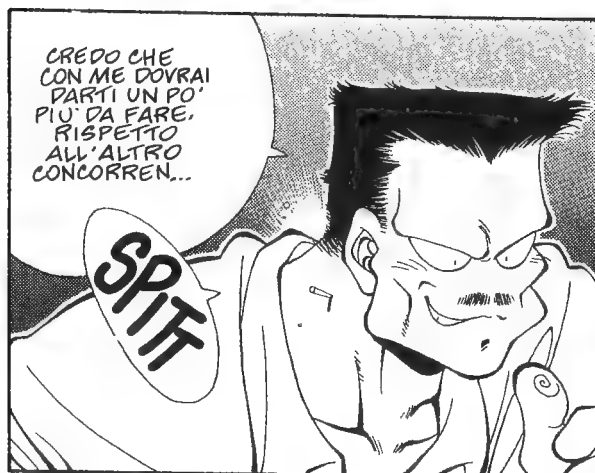
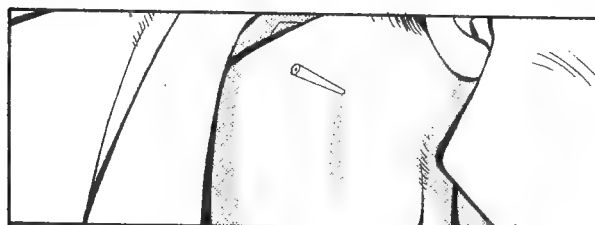
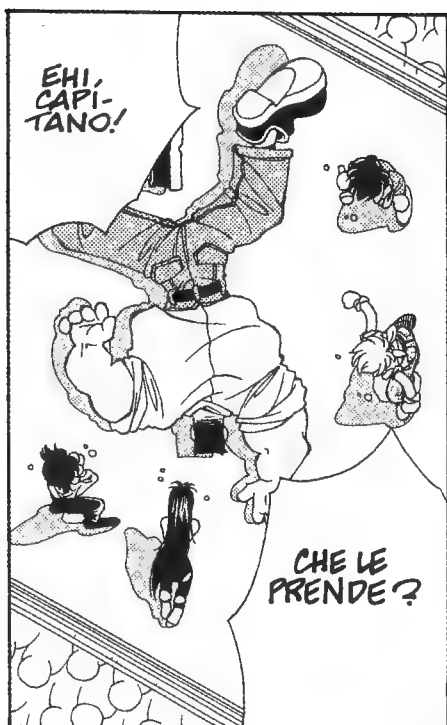
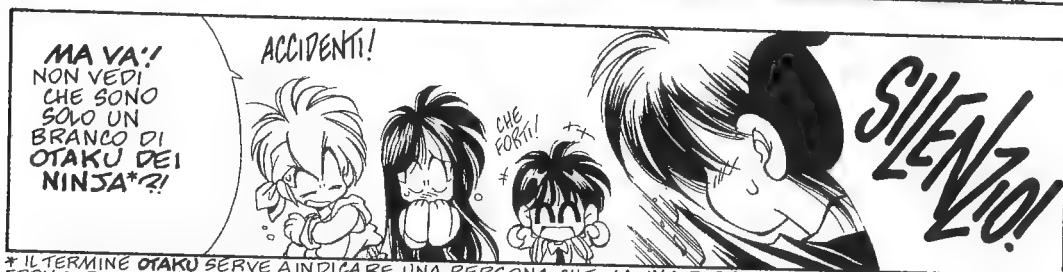
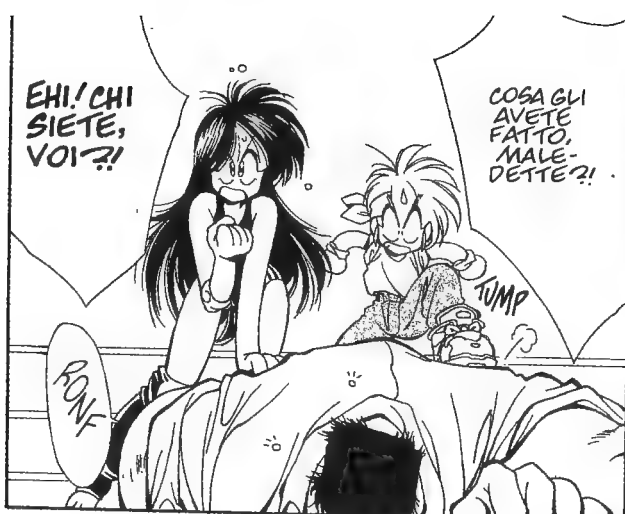
POFF
POFF
LICEO PROVINCIALE SEIKAI
23ª EDIZIONE DELLA
MANIFESTAZIONE CULTURALE
INGRESSO LIBERO
MOSTRA D'ARTE PRESSO LA PALESTRA
CIRCOLO DEL CINEMA PROIEZIONE VIDEO PRESSO SALA AUDIOVISIVI
MOSTRA D'ARTE
INTELLIGENZA, VIRTÙ E SALUTE!

GLI INCONTRI SONO APERTI A TUTTI GLI STUDENTI!
YEEEEH!
CERCASI SFIDANTE
CHI RIUSCIRÀ A METTERE SPALLE A TERRA I MEMBRI DEL CIRCOLO AMICI DEL CATCH...
...POTRÀ CHIEDERE LORO QUALSIASI COSA!
E IL PRIMO CONCORRENTE SI ARRENDE!
M-MI ARRENDO...
PANT PANT
SCROK

BENE! DEVI PAGARCI CENTO YEN!
COSA?!
QUESTE SONO LE REGOLE! IN CASO DI VINCITA DA PARTE DEL CIRCOLO DEL CATCH, IL PERDENTE DEVE SBORSARE!
BUUUUUUU
FIIII
FIIIII
SAI UNA COSA? MI MERAVIGLIO CHE LA PRESIDENTESSA DELL'ASSOCIAZIONE STUDENTESCA CI ABBIA AUTORIZZATO A FARE UNA COSA DEL GENERE...
BE: SAI... ABBIAMO CHIESTO A FO DI INTERCEDERE...
SIGH!
IN CAMBIO DELL'AUTORIZZAZIONE, LE ABBIAMO PERMESSO DI AVERE FO COME SCHIAVO PER TUTTO IL GIORNO!
S. SCHIAVO?!
GIA'... E PENSA CHE ANCHE QUESTO RING E TUTTI GLI OGGETTI NECESSARI AGLI INCONTRI CE LI HA FORNITI TAKAMI...

E' RIUSCITA A FAR ALLESTIRE UN RING PROFESSIONALE IN APPENA UN GIORNO... QUELLA TIPA PUO' DAVVERO TUTTO!
THUMP
PER IL GRUPPO TAKACHIHO, FARE UNA COSA DEL GENERE E' UN GIOCO DA BAMBINI!
SALVE, TAKAMI... GRAZIE A TE, I NOSTRI AFFARI STANNO ANDANDO BENISSIMO!
NE SONO LIETA!
E' TAKAMI TAKACHIHO...
...LA PRESIDENTE DELL'ASSOCIAZIONE STUDENTESCA!
GRAZIE MILLE, CARA TAKAMI!
OH, DI NULLA, CUCCIOLOTTO!

AVANTI, BRANCO DI PECORE!
NON C'È PIÙ NESSUNO CHE ABBIA IL CORAGGIO DI SFIDARCI?

BUUU!
NON PUOI BATTERLA!
È KUDO, DEL CIRCOLO DEL JUDO!
OOOH...
VEDIAMO COME TE LA CAVI CON ME, CAVALLETTA!

ACCIDENTI, SIGNORI!
SCENDE IN CAMPO ADDIRITTURA IL CAPITANO DEL CIRCOLO DEL JUDO!

OOOOH!
CROCK CROCK

CREDO CHE CON ME DOVRAI DARTI UN PO' PIÙ DA FARE, RISPETTO ALL'ALTRO CONCORREN...
SPITT

ACCIDENTI!
COSA GLI È SUCCESSO?!
STHUM!

EHI, CAPI-TANO!
CHE LE PRENDE?
AH AH AH AH AH
CHI...?!
TA-DAAAAANN

* IL TERMINE **OTAKU** SERVE A INDICARE UNA PERSONA CHE HA UNA PASSIONE MANIACALE NEI CONFRONTI DI UN SINGOLO ARGOMENTO. KB.

ZAAAM
IL CIRCOLO NINJA VI LANCIA UNA SFIDA! ACCETTATE O ARRENDETEVI SUBITO!
DOV'E' IL JUDOKA?
BE'... NON C'E' ALCUN PROBLEMA...
WOW!
CHE INCONTRO!
QUALE SAREBBE LA VOSTRA RICHIESTA IN CASO DI VITTORIA?
UN VERO NINJA NON RIVELA MAI LE PROPRIE INTENZIONI PRIMA DEL COMBATTIMENTO!
MA CHE DIAVOLO DICI?! SECONDO ME STATE ORGANIZZANDO QUALCHE TIRO MANCINO AI NOSTRI DANNI!
CALMA, CALMA...

NON PRENDERTE-LA COSÌ, AOI!
VEDRAI, SARÀ MOLTO FACILE SISTE-MARE QUEL MANIPOLO DI BUFFONE IN COSTUME... E LO FARÒ DA SOLA!
TAP
IO SONO KASURI... SARÒ LA TUA PRIMA AVVERSA-RIA!
SHRR
SHRRRR
UH?!
SHRRRR
LA SITUAZIO-NE SI STA FACENDO DAVVERO INTERES-SANTE...
YEEAH!
YEEE!
YEEE!
BIP
ZAAAANG
ZANG

MA CHE DIAVOLO SIGNIFICA?!
LE CORDE SI SONO RICOPERTE DI FILO SPINATO!
CASPITA...
OH, A PROPOSITO...TI CONSIGLIO DI EVITARE IL CONTATTO CON IL FIL DI FERRO...
...DATO CHE E' PERCORSO DA CORRENTE A MILLE VOLT!
UN TOCCO SCENOGRAFICO INTERESSANTE, NON TROVI?
COSA SIGNIFICA QUESTO, TAKAMI?

GOOONG
IL GONG E' SUONATO, SIGNORA! INIZIA LO SCONTRO ALL'ULTIMO SANGUE NEL RING ELETTRIFICATO!

PER ME NON HA ALCUNA IMPORTANZA COME E' FATTO IL RING!
WHUMP

SWISS
WHUPP

SHINZ

MA CHE... ?!

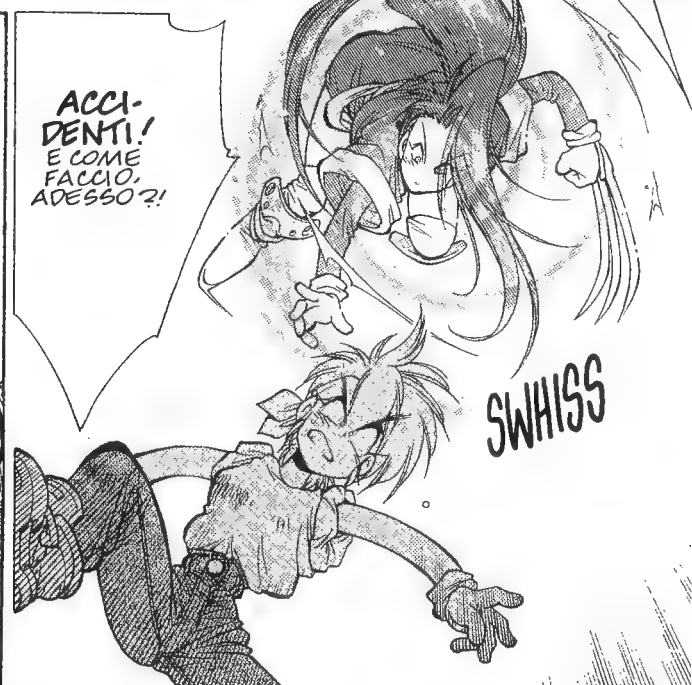
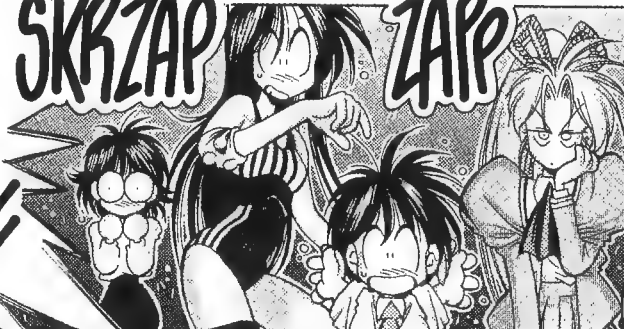
EHI, CHIHAYA! CHE FAI? COMBATTI CONTRO L'ARIA?!
E' DIETRO DI TE, CHIHAYA! ATTENTA!

COSA...?
DOVE...?
E' SCOM-PARSA!
SSHAM

AH AH AH... I MIEI MOVI-MENTI NINJA SONO TROPPO VELOCI PER IL CIRCOLO DEL CATCH?

HEH!

FERMA LI'!
VIAH
BAM

MA CHE DIAVOLO...?!
TECNICA SEGRETA NINJA DELLA QUADRUPLICAZIONE!
NON HAI ALCUNA POSSIBILITÀ DI SCOPRIRE QUALE DI NOI QUATTRO SIA QUELLA VERA!
ACCIDENTI! E COME FACCIO, ADESSO?!
SWHISS

TROPPO TARDI!
SMAK
AH!
VHRAM
AAAAH...
UAAARGH!
SKRZAP
ZAPP
FORSE HO ESAGERATO CON IL VOLTAGGIO...
SKRZAPP
MAMMA MIA!

HUH!
ZZZZK
ZZZK
ZZZZK
BE': HO VINTO... ORA DOVRETE ESAUDIRE LA NOSTRA RICHIESTA!
N-NON ANCORA...
...MA IL CIRCOLO DEGLI AMICI DEL CATCH E' ANCORA PRONTO A DARVI BATTAGLIA!
IO HO PERSO...
THUMP
CHIHAYA...
D'ACCORDO... VORRA' DIRE CHE SCONFIGGERO' TUTTI I MEMBRI DEL VOSTRO CIRCOLO...
AVANTI! CHI E' IL PROSSIMO?!

...CHE SI TROVA **SOPRA** LE VOSTRE TESTE...

WHUMP

...DATO CHE IL PROSSIMO INCONTRO SI SVOLGERA' ALLA BELLEZZA DI **TRENTA METRI** DAL SUOLO!

TAKACHIHO

TAKACHIHO

BENE... ALLORA LA PROSSIMA SFIDANTE SARÒ IO!
QUANDO DIAVOLO HA FATTO ALLESTIRE UNA COSA DEL GENERE?
WHUP
FORZA, AOI! CONTO SU DI TE!
SI DIA IL VIA ALL'INCONTRO!
Whup
QUESTA ME LA CUCINO IO!
GOONG
NON FARLE TROPPO MALE, RIN!

TAP
IL PRIMO CHE ATTACCA VINCE!
AAAAAH!
PAAT
THUD
YA-HA!
STHUD
LA CONCORRENTE RIN NON RIESCE A RIALZARSI!
FORZA! E' IL MOMENTO GIUSTO!

WRAP
NNNGH
QUESTO INCONTRO L'HO VIN-TO IO!
HUH!
COS...?!
EH EH!

HOPLA'!
SWING
MPH!
ACCIDENTI, SORELLINA... CI CREDERESTI? QUELLA TIPA CREDEVA VERAMENTE CHE UN ATTACCO COSI' GROSSOLANO POTESSE FUNZIONARE CONTRO LA NOSTRA RIN E LA SUA INCREDIBILE AGILITA'!
TECNICA SEGRETA NINJA!
ATTENTA, AOI! USERA' SICURAMENTE QUALCHE TRUCCO DA VIGLIACCHI!
FLASH

EVOCAZIONE DELLA GRANDE RANA!*

ANONIMATO.

UH... UGH!

KRRR

KRRR

UN'A RANA?!

OH! COS'E' QUELLO?

STLANGH

AH AH AH AH AH AH AH AH AH AH!

*VEDI APPUNTI E RIASSUNTI IN SECONDA DI COPERTINA

CHANGING FO- CONTINUA